



MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

LEI Nº 4.387, DE 05 DE JULHO DE 2023

Institui a Política Municipal de Estímulo à Inovação Tecnológica, a partir de medidas de incentivo e apoio a inovação, à pesquisa científica, à produção, capacitação e serviços de base tecnológica no ambiente municipal, empresarial, acadêmico e social, para órgãos públicos, empresas, cidadãos e empreendimento estabelecidos, atuantes e domiciliados no Município de Guaíba.

MARCELO SOARES REINALDO, Prefeito Municipal de Guaíba, Estado do Rio Grande do Sul.

FAÇO SABER que, a Câmara Municipal de Vereadores aprovou e eu, no uso das atribuições legais que me confere a Lei Orgânica do Município, sanciono e promulgo a seguinte

LEI:

CAPÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Esta Lei estabelece medidas de incentivo e apoio à inovação, à pesquisa científica, à produção, capacitação e serviços de base tecnológica, ao desenvolvimento empresarial, acadêmico e social, aos órgãos públicos, às empresas, aos cidadãos e empreendimentos estabelecidos, atuantes ou domiciliados em Guaíba.

§ 1º Aplicam-se, no âmbito desta Lei, os princípios definidos na Lei Federal nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004, na Lei Complementar Federal nº 182, de 1º de junho de 2021, na Lei Estadual nº 13.196, de 1º de julho de 2009, na Lei Complementar Estadual nº 15.639, de 1º de junho de 2021 e na Lei Municipal nº 2.664 de 28 de outubro de 2010.

PLE 025/2023 - AUTORIA: Executivo Municipal

VERIFIQUE A AUTENTICIDADE EM <https://www.camaraguaiba.rs.gov.br/portal/autenticidadepdf>

CODIGO DO DOCUMENTO: 023434 CHAVE DE VERIFICACAO DE INTEGRIDADE: BB25ABBDF1DE681F16DD5958DFADA686





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

§ 2º Observada a legislação federal aplicável, a Agência de Desenvolvimento Econômico e Social poderá promover parcerias e desenvolver pesquisa científica, projetos de inovação tecnológica e de formação de recursos humanos em conjunto com entidades públicas e/ou privadas e empresas dos diversos segmentos do setor produtivo, visando à inovação que viabilize a geração, o aprimoramento, o desenvolvimento e a fabricação de produtos, sistemas, serviços e processos inovadores.

§ 3º Caberá a Agência de Desenvolvimento Econômico e Social a implementação, acompanhamento, avaliação, monitoramento e regulamentação das disposições descritas nesta lei.

§ 4º Os programas e projetos a serem implementados, de acordo com o caput deste artigo, deverão ser regulamentados por decreto.

Art. 2º. Para os efeitos desta Lei, os conceitos utilizados ficam estabelecidos na forma do Anexo Único desta Lei.

CAPÍTULO II
DOS OBJETIVOS

Art. 3º. São objetivos desta Lei:

I – promover a inovação de base tecnológica e social como fator de desenvolvimento econômico sustentável no Município, geração de renda e de novas oportunidades de trabalho para aprendizes, estudantes, profissionais liberais, professores, empreendedores e cidadãos de Guaíba;

II – estimular a atividade de inovação nas Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICT) e nas empresas, inclusive para atração, constituição e instalação de centros de pesquisa, desenvolvimento e inovação, assim como de parques e polos tecnológicos no Município;

III – estimular a cultura da inovação e do empreendedorismo inovador, apoiando a criação e o desenvolvimento de startups, nos diferentes estágios de crescimento;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

IV – promover a atratividade, a geração de valor, a competitividade e o desenvolvimento econômico sustentável em setores estratégicos do Município, por meio de atividades que contemplem tecnologias portadoras de futuro – manufatura avançada, computação em nuvem, software e hardware, internet das coisas, materiais avançados, eletrônica e ótica avançada, biotecnologia, sistemas de energia, dispositivos web e comunicação, inteligência artificial, gerando produtos e serviços de maior valor agregado e de conteúdo tecnológico;

V – apoiar a interação entre empresas, governos, academia e sociedade civil organizada em favor da inovação para o desenvolvimento sustentável e da qualidade de vida no Município de Guaíba;

VI – conectar o ecossistema de startups local aos demais polos mundiais de tecnologia, promovendo a cidade de Guaíba como centro de referência internacional de empreendedorismo e inovação;

VII – adotar práticas de inovação aberta e de inteligência coletiva como estratégia para maior participação da sociedade;

VIII – incentivar a expansão dos empreendimentos tecnológicos existentes no Município de Guaíba, bem como, a criação e a atração de novos;

IX – incentivar a constituição de ambientes favoráveis à inovação e às atividades de transferência de tecnologia;

X – utilizar mecanismos financeiros e tributários como estratégia de desenvolvimento da inovação, da ciência e da tecnologia;

XI – estimular o desenvolvimento de pesquisas e tecnologias limpas;

XII – fomentar a inovação na pesquisa científica e tecnológica no ambiente público, empresarial, acadêmico e social;

XIII – promover a modernização da administração pública por meio de teste, aceleração ou contratação de soluções inovadoras propostas por startups ao poder público via Programas específicos devidamente regulamentados;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

XIV – impulsionar atividades científicas e tecnológicas como estratégias para o desenvolvimento econômico e social;

XV – promover o desenvolvimento, a adoção e o uso de tecnologias digitais nos setores produtivos e público, bem como pela população, incluindo novas tecnologias digitais, por meio da implementação de living labs, testbeds e sandboxes regulatórios fomentados por inovação aberta, compra pública de inovações, programas de extensão digital e colaboração entre setor privado, governos e instituições de ciência e tecnologia;

XVI – promover o empreendedorismo inovador e intensivo de conhecimento, em particular de criação e desenvolvimento de empresas nascentes de base tecnológica ou decorrentes de processos de spin-off;

XVII – apoiar e promover o desenvolvimento de atividades de sensibilização, criação e fomento de startups;

XVIII – promover a competitividade empresarial nos mercados nacional e internacional;

XIX – estimular e apoiar a constituição de alianças estratégicas e o desenvolvimento de projetos de cooperação envolvendo empresas, ICTs e entidades privadas sem fins lucrativos voltados para atividades de pesquisa e desenvolvimento, que objetivem a geração de produtos, processos e serviços inovadores e a transferência e a difusão de tecnologia, conforme art. 3º da Lei Federal nº 10.973/2004;

XX – apoiar a formação de recursos humanos nas áreas de ciência, pesquisa, tecnologia e inovação, inclusive por meio do apoio às atividades de extensão tecnológica, concedendo aos que delas se ocupem meios e condições especiais de trabalho, conforme o parágrafo 3º do art. 218 da Constituição Federal;

XXI – promover a modernização da Administração Pública Municipal por meio de mecanismos de contratação de soluções inovadoras, encomendas tecnológicas, laboratórios de inovação, que estimulem a transformação digital;

XXII – estimular e participar de ecossistemas de inovação, desenvolvendo ações em parceria com entidades públicas e privadas, visando induzir transformações positivas na cidade pela inovação, e cumprindo a função constitucional





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

de promoção e incentivo ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à capacitação científica e tecnológica, e à inovação, contida no art. 218 da Constituição Federal.

XXIII – subsidiar, através de incentivo fiscal, as organizações empresariais que comprovadamente atuarem na área de tecnologia de informação, as quais serão categorizadas e enquadradas conforme disposto em decreto municipal.

XXIV – incentivar e fomentar a criação e participação em feiras de tecnologia, robótica, jogos eletrônicos, entretenimento e games;

XXV – incentivar e fomentar as competições tecnológicas e de robôs, soluções de IoT, produto/processos inovadores, etc;

XXVI – incrementar o desenvolvimento de ciência e tecnologia social economicamente viável, socialmente justa e ambientalmente sustentável, a partir de iniciativas governamentais ou em parcerias com agentes privados preservando, sempre, o interesse público;

XXVII – incentivar e fomentar modelos de negócio de forma que as empresas e indivíduos possam gerar valor para os clientes, uma vez que um modelo escalável e repetível significa que, com o mesmo modelo econômico, as empresas e indivíduos vão atingir grande número de clientes e gerar lucros em pouco tempo, sem haver um aumento significativo dos custos, e promover o desenvolvimento econômico e social;

XXVIII – estimular e fomentar o agronegócio, incluindo todos os serviços, técnicas e equipamentos a ele relacionados, direta ou indiretamente.

CAPÍTULO III
DA POLÍTICA MUNICIPAL DE ESTÍMULO À INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

Art. 4º. A Política Municipal de Estímulo à Inovação Tecnológica em Guaíba será instrumento de fomento ao desenvolvimento científico, tecnológico e à inovação no âmbito do Município, com os seguintes fundamentos:

I – fomentar ações para o desenvolvimento do ecossistema de inovação tecnológica e científica no Município;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

II – fomentar a interação entre setor empresarial, academia e poder público para o desenvolvimento de iniciativas conjuntas em Desenvolvimento, Ciência, Tecnologia e Inovação;

III – incentivar a criação, a atração, a expansão e a retenção de empreendimentos voltados à área de inovação tecnológica e startups no Município de Guaíba;

IV – estimular a formação, a qualificação, a atração e a retenção de mão de obra especializada e de alto valor agregado;

V – encorajar iniciativas de inovação, modernização, desburocratização e informatização do poder público em parcerias com o setor empresarial, a academia e a sociedade civil que visem à melhoria da qualidade de vida dos cidadãos do Município de Guaíba;

VI – promover ações que incentivem o empreendedorismo inovador;

VII – desenvolver iniciativas no contexto de Smart Cities no Município de Guaíba.

CAPÍTULO IV
DO PLANO ANUAL DE INOVAÇÃO

Art. 5º. A Agência de Desenvolvimento Econômico e Social, ou outra que vier a desempenhar atividades de fomento à Ciência, Tecnologia e Inovação, coordenará a elaboração do Plano Anual de Inovação, com apresentação das medidas destinadas à consecução dos objetivos da presente Lei ao Comitê Gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação, destinando, no orçamento anual do Município de Guaíba, recursos para a sua execução.

CAPÍTULO V
DOS INCENTIVOS

Art. 6º. Para alcançar os objetivos estabelecidos no art. 3º desta Lei, fica o Poder Executivo Municipal autorizado a instituir políticas de incentivo financeiro e fiscal, constituir fundos e buscar fontes de financiamento para pessoas jurídicas e pessoas físicas estabelecidas ou domiciliadas no Município de Guaíba.



OP



MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Parágrafo único. Na regulamentação desta Lei, o Executivo Municipal deverá estabelecer diretrizes a serem seguidas por pessoas físicas ou jurídicas nacionais ou estrangeiras, que venham a fiar seu domicílio ou se estabelecer no Município de Guaíba com o objetivo de inovar na pesquisa científica e tecnológica no ambiente empresarial, acadêmico e social.

Art. 7º. O Município de Guaíba, por meio do Gabinete do Prefeito, Agência de Desenvolvimento Econômico e Social e demais entidades e órgãos da administração pública direta e indireta, promoverá o desenvolvimento de produtos, serviços e processos inovadores em empresas, instituições de ensino e pesquisa, organizações da sociedade civil e instituições envolvidas com inovação, mediante o compartilhamento de recursos humanos, materiais e de infraestrutura ou de concessão de apoio financeiro a serem ajustados em instrumentos jurídicos específicos.

Art. 8º. São consideradas modalidades de incentivo para o atendimento dos objetivos de que trata o art. 3º desta Lei:

- I – isenção total ou parcial do Imposto sobre a Propriedade Territorial e Urbana (IPTU), pelo prazo a ser fixado pelo Município;
- II – isenção total ou parcial do Imposto sobre Transmissão de Bens Imóveis (ITBI);
- III – redução para 2% (dois por cento) da alíquota do Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza (ISS);
- IV – isenção da taxa de fiscalização e localização;
- V – isenção da taxa de vigilância sanitária, para empresas que exerçam atividades sujeitas ao seu pagamento;
- VI – isenção de taxas e licenças para execução de obras, taxa de vistoria parcial ou final das obras, incidentes sobre a construção ou acréscimos realizados no imóvel objeto do empreendimento;



Handwritten signature



MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

VII – tratamento preferencial na análise de projetos que contribuam para alcançar os objetivos desta Lei, no que se refere à concessão de licenças, alvarás, autorizações e outros atos do Executivo Municipal.

§ 1º A isenção a qual se refere o inciso I deste artigo poderá ser deferida, caso demonstrado pelo contribuinte, que o uso do imóvel cadastrado se reverta para os objetivos que trata o art. 3º desta Lei.

§ 2º Os incentivos não se limitam aos previstos nos incisos de I a VII, considerando-se que a Tecnologia da Informação está em constante evolução e exige um novo perfil de comportamento e costumes da sociedade.

§ 3º O Poder Executivo Municipal disciplinará, por meio de decreto as condições necessárias para a concessão dos incentivos, considerando parâmetros de novas tecnologias agregadas e número potencial de empregos gerados.

Art. 9º. O Executivo Municipal fará constar no anexo de metas fiscais da Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO), de forma compatível com o Plano Plurianual (PPA), parcela de seu orçamento anual, destinada a projetos governamentais para a execução dos objetivos previstos no art. 3º desta Lei.

CAPÍTULO VI
DO FOMENTO AOS AMBIENTES PROMOTORES DA INOVAÇÃO

Art. 10. O Poder Executivo Municipal fomentará a criação e a manutenção dos ambientes de inovação da cidade de Guaíba, para o fortalecimento e a expansão do ecossistema de inovação da cidade, objetivando o desenvolvimento tecnológico e a ampliação da competitividade da economia do Município, com consequente incremento da qualidade de vida e/ou da geração de trabalho e renda.

Art. 11. O Município, considerando sua disponibilidade, poderá ceder, por prazo certo e determinado, mediante condições a serem estabelecidas no termo de cessão de uso, imóveis, edificados ou não, de sua propriedade, ou domínio para instituições gestoras de mecanismos de promoção da inovação devidamente qualificadas com base em critérios definidos pelo Comitê Gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação e integrantes dos Ecossistemas de Inovação.



PLE 025/2023 - AUTORIA: Executivo Municipal

VERIFIQUE A AUTENTICIDADE EM <https://www.camaraguaiba.rs.gov.br/porta/autenticidadepdf>

CODIGO DO DOCUMENTO: 023434 CHAVE DE VERIFICACAO DE INTEGRIDADE: BB25ABBDF1DE681F16DD5958DFADA686



MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Art. 12. O Município poderá realizar investimentos diretos e indiretos, inclusive de infraestrutura, em bens públicos que dão suporte aos ambientes e mecanismos de promoção da inovação.

CAPÍTULO VII
DO ESTÍMULO À INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA MUNICIPAL

Art. 13. O Poder Executivo Municipal promoverá ações com foco na modernização da administração pública municipal e na transformação digital dos serviços públicos utilizando mecanismos de compra pública, encomenda tecnológica, concursos públicos, *hackathons* e outros meios de contratação de soluções inovadoras voltadas a responder a determinado problema por meio de desenvolvimento tecnológico.

Art. 14. O Poder Executivo Municipal utilizará procedimento para apresentação, análise, teste e contratação de soluções inovadoras, encaminhadas por ente privado mediante provocação do poder público ou por iniciativa própria, que contribuam com questões de relevância pública relacionadas à atuação direta ou indireta.

Art. 15. A administração pública aplicará princípios, regras e instrumentos para o aumento da eficiência da administração pública, especialmente por meio da desburocratização, da inovação, da transformação digital e da participação do cidadão.

CAPÍTULO VIII
DO USO DOS MECANISMOS DE LICITAÇÃO ESPECIAL, CONTRATAÇÃO DE SOLUÇÃO INOVADORA, COMPRAS INOVADORAS E ENCOMENDAS TECNOLÓGICAS

Art. 16. Fica instituída pela presente Lei a possibilidade de utilização da margem de preferência estabelecida no § 7º do art. 3º da Lei Federal nº 8.666, de 21 de junho de 1993, e posteriormente pela Lei Federal nº 14.133, de 1º de abril de 2021, com a redação introduzida pela Lei Federal nº 12.349, de 15 de dezembro de 2010, para exercício do poder de compra na aquisição de produtos inovadores e na contratação de projetos de ciência, tecnologia e inovação.

PLE 025/2023 - AUTORIA: Executivo Municipal
VERIFIQUE A AUTENTICIDADE EM <https://www.camaraguaiba.rs.gov.br/porta/autenticidade.pdf>
CODIGO DO DOCUMENTO: 023434 CHAVE DE VERIFICACAO DE INTEGRIDADE: BB25ABBDF16DD5958DFADA686





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Art. 17. O Poder Executivo Municipal poderá fazer uso do mecanismo de Encomenda Tecnológica previsto na Legislação Federal, no art. 20 da Lei Federal nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004 (Lei Federal de Inovação), e na Seção V (Da encomenda tecnológica) do Decreto Federal nº 9.283, de 07 de fevereiro de 2018, para atingir os objetivos do art. 6º da presente Lei, de acordo com previsões a serem regulamentadas por decreto específico.

Art. 18. A Administração Pública poderá contratar pessoas físicas ou jurídicas, isoladamente ou em consórcio, para o teste de soluções inovadoras por elas desenvolvidas ou a ser desenvolvidas, com ou sem risco tecnológico, por meio de licitação na modalidade especial regida por legislação complementar.

Art. 19. Após o devido processo legal para a contratação da solução inovadora, a Administração Pública celebrará Contrato Público para Solução Inovadora (CPSI) conforme prevê a Lei Complementar Federal nº 182, de 1º de junho de 2021, e legislação vigente.

CAPÍTULO IX
DO FOMENTO A INICIATIVA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Art. 20. O Poder Executivo Municipal apoiará a consolidação do ecossistema de inovação da cidade de Guaíba, estimulando a criação, o desenvolvimento e a aceleração de empreendimentos inovadores ou empresas de base tecnológica em diferentes estágios de crescimento, incluindo *startups* em estágio inicial ou em fase de expansão, podendo para isso estabelecer políticas de incentivo fiscal conforme disposto no art. 8º desta Lei ou outros mecanismos de apoio, inclusive o Fundo Municipal de Fomento a Ciência, Tecnologia e Inovação.

CAPÍTULO X
DAS REGIÕES E ÁREAS TECNOLÓGICAS E
INSTITUIÇÕES CIENTÍFICAS E TECNOLÓGICAS

Art. 21. O Executivo Municipal poderá estudar e identificar as Regiões de Potencial Tecnológico – REPOTs, e as Áreas de Interesse Tecnológico – AITECs, objetivando a instalação de empreendimentos, nessas áreas, que tenham por objetivo a inovação e a pesquisa científica e tecnológica no ambiente empresarial, acadêmico e social.





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Art. 22. O Executivo Municipal definirá a forma de concessão de benefícios e interação com as Instituições Científica e Tecnológica – ICTs, estabelecidas no Município de Guaíba, podendo observar as disposições da Lei Federal nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004, e da Lei Estadual nº 13.196, de 13 de julho de 2009.

Art. 23. O Executivo Municipal definirá região e critérios para encaminhamento da Indicação Geográfica, com vistas a incentivar medidas para a criação, no Município de Guaíba, da prestação de serviços e negócios de base tecnológica nos setores de inovação, robótica, inteligência artificial, tecnologia da informação, informática, computação em nuvem, sistemas embarcados, eletrônica e microeletrônica

CAPÍTULO XI
DOS PARQUES TECNOLÓGICOS, CONDOMÍNIOS EMPRESARIAIS,
CENTROS DE INOVAÇÃO E INCUBADORAS DE EMPRESAS DE BASE
TECNOLÓGICA

Art. 24. O Poder Executivo Municipal fomentará a criação de condomínios empresariais, parques científicos e tecnológicos, centros de inovação e incubadoras de empresas de base tecnológica, objetivando o desenvolvimento tecnológico, a atração, a criação e o fortalecimento de empresas de base tecnológica, instituições de pesquisa, desenvolvimento e inovação, bem como o estímulo à geração de trabalho e renda.

§ 1º O Poder Executivo Municipal, por meio dos órgãos da Administração Pública Municipal, estimulará e apoiará os parques científicos e tecnológicos, os centros de inovação e as incubadoras de empresas de base tecnológica existentes no âmbito do Município, partes integrantes de sua estratégia para incentivar os investimentos em pesquisa e apropriação de novos conhecimentos e novas tecnologias que gerem novos negócios, ampliando a competitividade da economia local, e novos processos mantenedores e incrementadores da qualidade de vida local.

§ 2º O Poder Executivo Municipal, por meio dos órgãos da Administração Pública Municipal, em consonância com órgãos estaduais e federais, estimulará e apoiará os parques científicos e tecnológicos, os centros de inovação e as incubadoras de empresas de base tecnológica existentes no âmbito do Município de Guaíba, partes integrantes de sua estratégia para incentivar os investimentos em cadeia





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

produtiva limpa, que propicie retorno econômico e social, com baixo impacto ambiental.

Art. 25. Os incentivos à implantação, à ampliação e à manutenção de parques e condomínios tecnológicos, centros de inovação e incubadoras de empresas se darão por meio de:

- I – venda ou permuta de bens imóveis;
- II – cessão de uso ou concessão de direito real de uso de imóveis públicos;
- III – prestação de serviços de infraestrutura de preparo do solo, pavimentação e redes de água, energia e telefonia;
- IV – locação de espaços em ambientes de inovação para permitir a troca de experiências e o aperfeiçoamento da Administração Pública em projetos de inovação;
- V – todos os demais incentivos previstos no art. 8º desta Lei.

§ 1º As isenções parciais e totais e os incentivos financeiros, econômicos e fiscais serão disciplinados pelo Poder Executivo Municipal, por meio de leis específicas.

§ 2º As empresas, entidades e organizações beneficiadas com cessão de uso ou com concessão de direito real de uso de imóveis públicos, após decorrido o prazo estabelecido e sendo de interesse público, poderão adquiri-los mediante o pagamento do valor estipulado previamente pelo Poder Executivo Municipal, corrigido monetariamente por índice definido em decreto específico.

§ 3º O Município poderá adquirir ou receber em doação imóveis para a implantação de parques tecnológicos e centros de inovação para utilização na forma da presente Lei.

§ 4º O Município poderá estabelecer novos espaços de *coworking* e incentivar aqueles já existentes para uso da comunidade.





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Art. 26. O Poder Executivo Municipal poderá planejar e estabelecer Áreas de Interesse Tecnológico a fim de promover o desenvolvimento tecnológico no Município.

CAPÍTULO XII
DOS ARRANJOS PRODUTIVOS LOCAIS - APLs

Art. 27. O Executivo Municipal apoiará, na forma do regulamento, a implantação e desenvolvimento de APLs objetivando o desenvolvimento tecnológico e a ampliação da competitividade da economia do Município de Guaíba, com a consequente geração de trabalho e renda.

§ 1º Para fazer jus aos incentivos estabelecidos por esta Lei, o requerente deverá fazer parte de Arranjos Produtivos Locais – APLs.

§ 2º Os dados cadastrais e socioeconômicos, conforme regulamento estabelecido por Portaria da Agência de Desenvolvimento Econômico e Social, são requisitos para configurar como Arranjo Produtivo Local – APLs.

§ 3º Os Arranjos Produtivos Locais – APLs deverão atender aos critérios de finalidade, porte e gestão definidos pela Agência de Desenvolvimento Econômico e Social, homologados pelo Comitê Municipal de Inovação, Ciência e Tecnologia – COMCET.

CAPÍTULO XIII
DAS CIDADES INTELIGENTES – CI

Art. 28. O Executivo Municipal apoiará, na forma do regulamento, a implantação e desenvolvimento de CI objetivando criar condições de sustentabilidade, melhoria das condições de existência das populações e fomentar a criação de uma economia criativa no Município pela gestão baseada em análise de dados.

§ 1º O Executivo Municipal, por meio da Agência de Desenvolvimento Econômico e Social e demais órgãos da Administração Pública Municipal, estimulará e apoiará projetos para construção de Cidades inteligentes (CI) determinando o espaço urbano para experiências de uso intensivo de tecnologias de comunicação e informação sensíveis ao contexto (IoT), de gestão urbana e ação social dirigidos por dados (Data-Driven Urbanism).

PLE 025/2023 - AUTORIA: Executivo Municipal
VERIFIQUE A AUTENTICIDADE EM <https://www.camaraguaiba.rs.gov.br/porta/autenticidadepdf>
CODIGO DO DOCUMENTO: 023434 CHAVE DE VERIFICACAO DE INTEGRIDADE: BB25ABBDF1DE681F16DD5958DFAD686



Handwritten signature



MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

§ 2º Os projetos agregam, portanto, três áreas principais: Internet das Coisas – IoT (objetos com capacidades infocomunicacionais avançadas), Big Data (processamento e análise de grandes quantidades de informação) e Governança Algorítmica (gestão e planejamento com base em ações construídas por algoritmos aplicados à vida urbana).

§ 3º O Executivo Municipal, por meio da Agência de Desenvolvimento Econômico e Social e demais órgãos da Administração Pública, poderá incentivar e fomentar através de regulamentação específica as melhorias e ampliação dos serviços de infraestrutura nas áreas de geração de energia e Internet para desenvolver as Tecnologias da informação e comunicação.

CAPÍTULO XIV
DA AQUISIÇÃO E INCORPORAÇÃO DE SOLUÇÕES INOVADORAS

Art. 29. Com base no mecanismo de Encomenda Tecnológica ou em outros dispositivos similares, a Prefeitura Municipal de Guaíba, em matéria de seu interesse, na forma da Lei nº 14.133/2021, poderá contratar empresa, consórcio de empresas e entidades nacionais de direito privado voltadas para atividades de pesquisa, de reconhecida capacitação tecnológica no setor, visando à realização de atividades de pesquisa e desenvolvimento, que envolvam risco tecnológico, para solução de problema técnico específico ou obtenção de produto ou processo inovador.

Art. 30. A administração pública poderá contratar Startups, isoladamente ou em consórcio, para o teste de soluções inovadoras por elas desenvolvidas ou a ser desenvolvidas, com ou sem risco tecnológico, por meio de licitação na modalidade especial regida na forma da Lei Complementar nº 182, de 1º de junho de 2021, marco legal das startups e do empreendedorismo inovador.

CAPÍTULO XV
DO APOIO AO DESENVOLVIMENTO DE EMPREENDEMENTOS
INOVADORES STARTUPs E EMPRESAS DE BASE TECNOLÓGICA

Art. 31. O Executivo Municipal apoiará a consolidação do ecossistema de inovação da cidade de Guaíba, estimulando a criação, o desenvolvimento e aceleração de empreendimentos inovadores ou empresas de base tecnológica em diferentes estágios de crescimento, incluindo startups em estágio inicial ou em fase de





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

expansão, podendo para isso estabelecer políticas de incentivo fiscal ou outros mecanismos de apoio, inclusive o Fundo de Inovação e Tecnologia (FIT), com a concordância de seu Comitê Gestor.

§ 1º As startups se caracterizam por desenvolver suas inovações em condições de incerteza que requerem experimentos e validações constantes, inclusive mediante comercialização experimental provisória, antes de proceder comercialização plena e à obtenção de receita.

§ 2º O Município, considerando sua disponibilidade, poderá ceder, por prazo certo e determinado, mediante condições a serem estabelecidas no termo de cessão de uso, de imóveis, edificados ou não, de sua propriedade ou alugado, ou domínio, para as Startups de inovação devidamente qualificadas com base em critérios definidos pelo Comitê Gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação.

CAPÍTULO XVI
DO COMITÊ GESTOR MUNICIPAL DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E
INOVAÇÃO

Art. 32. Fica criado o Comitê Gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação, de caráter consultivo e deliberativo, com o objetivo de incentivar o ecossistema de inovação em Guaíba e em apoio ao planejamento e à gestão da Administração Pública do Município nos temas que competem a desenvolvimento, ciência, tecnologia e inovação.

Art. 33. Compete ao Comitê gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação:

I – acompanhar e fiscalizar o cumprimento da Política Municipal de Estímulo à Ciência, Tecnológica e Inovação;

II – identificar e diagnosticar as necessidades e interesses concernentes a Desenvolvimento, Ciência, Tecnologia e Inovação no âmbito municipal e encaminhar demandas e relatórios à Administração Pública;

III – quando solicitado pela Administração Pública, analisar e se pronunciar acerca de políticas públicas e estratégias relacionadas a Ciência, Tecnologia e Inovação no Município;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

IV – contribuir com as políticas públicas por meio da proposição de programas e instrumentos que promovam a transferência de tecnologias incrementais ou inovadoras ao setor produtivo;

V – propor ferramentas para qualificação dos produtos e serviços municipais no que tange a inovação;

VI – formular proposições para promover a captação e a alocação de recursos para a consecução das finalidades da Política Municipal de Estímulo à Inovação Tecnológica;

VII – propor maneiras de incentivar a geração, a difusão e a popularização do conhecimento, bem como informações e novas técnicas nas áreas de Ciência, Tecnologia e Inovação;

VIII – elaborar, alterar e aprovar seu regimento interno e sua forma de organização;

IX – atuar em sinergia com os demais Conselhos existentes no Município, com vistas à execução da presente Lei;

X – propor programas que visem incentivar a pesquisa e o desenvolvimento tecnológico inovador voltados ao aperfeiçoamento dos serviços públicos municipais e ao uso e controle dos recursos naturais;

XI – formular diretrizes e normas de aplicação dos recursos do Fundo Municipal de Fomento a Ciência, Tecnologia e Inovação;

XII – fiscalizar o funcionamento do Fundo Municipal de Fomento a Ciência, Tecnologia e Inovação, nos termos estabelecidos na presente Lei;

XIII – aprovar a aplicação de recursos financeiros oriundos do Fundo Municipal de Fomento a Ciência, Tecnologia e Inovação.

Art. 34. O Comitê Gestor Municipal de Desenvolvimento, Ciência, Tecnologia e Inovação será composto por 5 (cinco) membros fixos da esfera do governo municipal, sendo:





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

I – 1 (um) representante do Gabinete do Prefeito Municipal de Guaíba;

II – Gerente de Desenvolvimento Econômico e Social;

III – Secretário(a) Municipal de Desenvolvimento Econômico;

IV – Diretor Municipal de Fomento à Ciência Tecnologia e Inovação.

§ 1º O Comitê poderá convidar cidadão(s) de notório saber para participar das reuniões e discussões do comitê, sem direito a voto, para colaborar com sua expertise.

§ 2º Os representantes de instituições de ensino superior e os representantes de entidades representativas do setor de inovação poderão ser convidados na forma de edital publicado nos termos do Regimento Interno.

Art. 35. Os membros do comitê serão nomeados por ato do Chefe do Poder Executivo Municipal, no prazo máximo de 30 (trinta) dias após a realização de todas as indicações, sendo de 2 (dois) anos o mandato dos Comitê.

§ 1º A perda do vínculo legal do representante com o órgão representado implicará a extinção concomitante do seu mandato, sendo obrigação da entidade comunicar a perda do vínculo e complementar o mandato indicando novo representante.

§ 2º Os representantes indicados exercerão suas atividades no Comitê de forma gratuita, sendo seus serviços considerados relevantes ao Município.

Art. 36. O Executivo Municipal, através de portaria, pode nomear Membros Eméritos, para Comitê Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação, sendo esses Ceo's, Diretores, Presidentes e/ou cargo semelhante de empresas consideradas estratégicas para a implementação das políticas na área.

§ 1º Os Conselheiros Eméritos atuarão na forma de consultores, não tendo direito a voto, nem direito a compor Diretoria do Conselho.

§ 2º O Presidente do Comitê Gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação será o Prefeito Municipal e o Secretário o Gerente da Agência de





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Desenvolvimento Econômico e Social, este que na ausência do presidente o substituirá nas atribuições nas reuniões.

§ 3º Deverão ser constituídas, na forma do Regimento Interno, tantas comissões técnicas quantas forem necessárias, que poderão ser auxiliadas por voluntários, assim como o próprio Comitê Gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação.

Art. 37. A organização e o funcionamento do Comitê Gestor Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação serão disciplinados em Regimento Interno, a ser elaborado pelos membros do Comitê e aprovado por maioria absoluta dos membros.

Parágrafo único. O Regimento Interno deverá, obrigatoriamente, prever a realização de:

- I – planejamento estratégico bienal, estabelecendo metas, estratégias e objetivos, que deverá ser revisado anualmente;
- II – procedimento de fiscalização dos beneficiários dos incentivos;
- III – reuniões obrigatórias do Conselho, estabelecida sua periodicidade;
- IV – procedimento para elaboração e publicação de editais de concursos, hackatons e demais atividades que prevejam a utilização de investimentos do Fundo;
- V – procedimento para a eleição dos membros da Diretoria.

Art. 38. O Comitê manterá registro próprio e sistemático de seu funcionamento e de seus atos, com transparência por meio da divulgação de suas atas no sítio oficial do Poder Executivo na internet.

Art. 39. O Poder Executivo Municipal assegurará a organização e o funcionamento do Comitê, fornecendo os meios necessários para sua instalação e funcionamento.

Art. 40. O Comitê Gestor Municipal de Desenvolvimento, Ciência, Tecnologia e Inovação fica vinculado administrativamente a Agência de Desenvolvimento Econômico e Social, ou outra que vier a substituí-la, sendo



SK



MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

responsável pela Política Municipal de Estímulo à Inovação Tecnológica e pelo Fundo Municipal de Fomento a Ciência, Tecnologia e Inovação.

CAPÍTULO XVII
DO FUNDO MUNICIPAL DE FOMENTO À CIÊNCIA, TECNOLOGIA E
INOVAÇÃO

Art. 41. Fica criado o Fundo Municipal de Fomento à Ciência e Tecnologia e Inovação com a finalidade de fomentar programas, projetos, desenvolvimento de pesquisas, produção e eventos de interesse da Municipalidade, que tenham como foco a inovação e a pesquisa científica, a produção, a capacitação e os serviços de base tecnológica, no ambiente empresarial, acadêmico e social, por meio de:

- I – fomento à criação e ao desenvolvimento de startups;
- II – atração de empresas inovadoras nacionais e internacionais;
- III – modernização e qualificação da mão de obra especializada da Administração Pública;
- IV – formação, retenção e atração de talentos e empreendimentos vocacionados à inovação e à tecnologia;
- V – dinamização do ambiente de negócios;
- VI – desenvolvimento, teste e contratação de novas tecnologias, de plataformas tecnológicas portadoras de futuro e de outras ações congêneres que visem à melhoria da qualidade de vida dos cidadãos e visitantes do Município de Guaíba;
- VII – apoio ao desenvolvimento de startups por meio de mecanismos de investimento direto ou da participação em fundos de investimento em startups;
- VIII – promoção e apoio a hackathons e eventos correlatos, com o objetivo de identificar desafios e desenvolver soluções tecnológicas para problemas do Município e em empresas locais em áreas como mobilidade, saúde, educação e segurança pública e em outras áreas que possam vir a necessitar de soluções inovadoras para o desenvolvimento;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

IX – desenvolvimento de programas para aceleração de startups, com apoio financeiro a atividades inovadoras, especialmente aquelas ligadas às áreas de tecnologias portadoras de futuro;

X – fomento à contratação de startups ou micro e pequenas empresas de base tecnológica, via concurso público, contratos especiais de inovação e outros meios de contratação, para desenvolvimento ou implantação de tecnologias voltadas à resolução de desafios urbanos;

XI – fomento a parcerias que vise a ampla qualificação profissional de jovens, entendendo a extensa diversidade da inovação e das diferentes tecnologias.

§ 1º O Fundo constitui instrumento de gestão orçamentária e financeira, no qual devem ser alocadas as receitas e executadas as despesas afetas à Política Municipal de Estímulo à Ciência, Tecnológica e Inovação.

§ 2º Os recursos do Fundo Municipal de Fomento à Ciência e Tecnologia e Inovação poderão atender ao fluxo contínuo e ao edital de chamamento público de projetos, podendo se orientar segundo regramento de eventual financiador ou patrocinado que aportou recursos.

§ 3º Na forma da regulamentação específica, o Comitê Municipal de Desenvolvimento Econômico, Tecnologia e Inovação, deverá editar Resolução estabelecendo os termos de referência, os documentos obrigatórios, a forma e os procedimentos para apresentação e aprovação de projetos a serem apoiados pelo Fundo, assim como a forma, o conteúdo e a periodicidade dos relatórios financeiros e de atividades que deverão ser apresentados pelos beneficiários.

Art. 42. Constituem receitas do Fundo Municipal de Fomento à Ciência, Tecnologia e Inovação:

I – transferências financeiras eventualmente realizadas pelo Governo Federal e/ou pelo Governo do Estado do Rio Grande do Sul diretamente para o Fundo;

II – dotações orçamentárias que lhe sejam destinadas pela Prefeitura Municipal de Guaíba;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

III – recursos livres, taxa de licenciamento de alvará de localização, exercício de atividade, taxa de fiscalização de funcionamento;

IV – recursos financeiros resultantes de consórcios, convênios e contratos celebrados com pessoas físicas ou jurídicas, de direito público ou privado nacional ou estrangeiro;

V – devolução de recursos e multas decorrentes de projetos beneficiados por esta Lei não iniciados, interrompidos ou saldo de projetos concluídos;

VI – rendimentos provenientes de aplicações financeiras;

VII – doações, legados, contribuições em espécie, valores, bens móveis e imóveis recebidos de pessoas físicas e jurídicas;

VIII – receitas de eventos, atividades, campanhas ou promoções realizadas com a finalidade de angariar recursos para o Fundo;

IX – receitas oriundas da taxa de licença para localização e fiscalização de funcionamento, descritas no art. 190, incisos II e III, respectivamente, da lei Municipal nº 3208/2014;

X – outros valores que lhe forem destinados.

§ 1º A aplicação dos recursos financeiros dependerá da existência de disponibilidade, bem como se dará em função do cumprimento de programação previamente aprovada pelo Comitê Gestor do Fundo, sendo admitida somente nas hipóteses em que tal aplicação de recursos não interferir e/ou prejudicar a execução das atividades previamente contempladas com os recursos do Fundo.

§ 2º Os saldos financeiros do Fundo, apurados em balanço anual ao final de cada exercício, serão automaticamente transferidos para o exercício seguinte.

§ 3º Os saldos remanescentes e disponíveis das receitas oriundas do inciso VIII, deste artigo, serão disponibilizadas ao fundo, a partir da aprovação desta lei.





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Art. 43. O Fundo Municipal de Ciência Tecnologia e Inovação, será administrado e gerido pela Agência de Desenvolvimento Econômico e Social, à qual caberá:

I – propor política de aplicação de seus recursos em conjunto com o Conselho Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação;

II – submeter para aprovação do Conselho Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação o plano de aplicação dos recursos do Fundo, em consonância com a Política Municipal de Estímulo à Inovação Tecnológica;

III – ordenar empenhos e pagamentos de despesas do Fundo;

IV – firmar convênios e contratos, juntamente com o Prefeito, no que se refere aos recursos que serão administrados pelo Fundo.

Art. 44. Os recursos do Fundo Municipal de Ciência e Tecnologia e Inovação se destinam a:

I – promover ou apoiar congressos, seminários e demais eventos que estimulem o ecossistema de inovação;

II – promover ou apoiar hackathons e eventos correlatos, a fim de identificar e desenvolver soluções tecnológicas para problemas do Município;

III – desenvolver e apoiar programas de incubação e aceleração de startups;

IV – promover apoio financeiro, reembolsável ou não, a programas e projetos de interesse do Município, para atividades de cunho inovador que resultem em soluções de interesse para o desenvolvimento de Guaíba;

V – fomentar o desenvolvimento de startups por meio de investimento direto ou de fundos de investimentos, de acordo com critérios definidos em Lei;

VI – promover e apoiar ações que vão ao encontro do conceito de Smart Cities no âmbito municipal;



Handwritten signature



MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

VII – promover a educação e qualificação voltada ao empreendedorismo e à inovação.

Parágrafo único. Os recursos do Fundo poderão ser aplicados por meio de instrumentos legais de contratação que vierem a ser celebrados, com:

I – órgãos ou entidades da administração pública direta e indireta, da União, Estado e do Município;

II – entidades privadas, com ou sem fins lucrativos;

III – Pessoa física.

Art. 45. O orçamento e a contabilidade do fundo deverão obedecer às normas estabelecidas na legislação vigente, bem como as instruções normativas do Tribunal de Contas do Estado do Rio Grande do Sul.

CAPÍTULO XVIII
DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 46. As empresas e seus membros societários quando integrantes de outra pessoa jurídica que não cumprirem as exigências desta Lei ficam impedidos de se habilitar a novos incentivos pelo prazo de 5 (cinco) anos.

Art. 47. Fica o Poder Executivo Municipal autorizado a incluir nas leis orçamentárias vigentes, no que couber, os recursos do Fundo Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação, que serão aplicados por meio de vínculo de recursos específico, incluído em atividade orçamentária do órgão responsável pela execução da Política Municipal de Estímulo à Inovação.

Art. 48. Pelo fato da lei prever a criação de projetos novos para o ambiente empresarial, acadêmico e social no Município de Guaíba, os autores destes projetos poderão amealhar os direitos autorais, intelectuais e/ou de propriedade, conforme legislação vigente.

Parágrafo único. Aplica-se ao disposto neste artigo, no que couber, a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998 (Direito de Propriedade Intelectual), a Lei nº 9.279,





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

de 14 de maio de 1996 (Direitos e obrigações relativos à propriedade industrial), e a Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 (Direito Autoral).

Art. 49. Fica instituído o mês de Outubro como período oficial de comemoração da Ciência, Inovação e Tecnologia, conforme o exposto no Decreto Federal nº 10.497, de 28 de Setembro de 2020, que institui o mês nacional da Ciência, Tecnologia e Inovações.

Art. 50. Fica instituído, no âmbito do Município de Guaíba, o Prêmio Talentos de Inovação destinado a homenagear pessoas e instituições públicas e privadas que com suas ações se destacarem na promoção do conhecimento e na geração de processos, produtos e serviços inovadores.

Art. 51. Fica o Executivo Municipal autorizado a abrir créditos adicionais na Lei Orçamentária Anual (LOA), obedecidas às prescrições contidas nos incisos I a IV do § 1º do artigo 43 da Lei Federal nº 4.320, de 17 de março de 1964, e alterações posteriores, encaminhando, se necessário, projetos de lei para alterações da Lei de Diretrizes Orçamentárias.

Art. 52. Esta Lei será regulamentada, no que couber, pelo Poder Executivo Municipal, no prazo de 60 (sessenta) dias do início de sua vigência.

Art. 53. Ficam revogados o inciso I do art. 3º e o art. 6º da Lei Municipal 3.809 de 09 de Agosto de 2019, que “regulamenta o art. 540 da Lei nº 3.208, de 11 novembro 2014 e institui o Fundo de Desenvolvimento e Aperfeiçoamento da Administração Tributária – FUNDAT”.

Art. 54. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Gabinete do Prefeito Municipal de Guaíba, em 05 de julho de 2023


MARCELO SOARES REINALDO,
PREFEITO MUNICIPAL





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

Registre-se e Publique-se.


Juliano de Mattos Ferreira
Secretário Municipal de Administração e Gestão de Pessoas.

PLE 025/2023 - AUTORIA: Executivo Municipal

VERIFIQUE A AUTENTICIDADE EM <https://www.camaraguaiba.rs.gov.br/porta/autenticidadepdf>

CODIGO DO DOCUMENTO: 023434 CHAVE DE VERIFICACAO DE INTEGRIDADE: BB25ABBDF1DE681F16DD5958DFADA686





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

ANEXO ÚNICO

Para os efeitos desta lei, são considerados os seguintes conceitos:

- I. **Aceleradoras de empresas:** organizações focadas no desenvolvimento de empresas com inovações em escala e com potencial de crescimento acelerado, lideradas por empreendedores ou investidores experientes;
- II. **Aceleradoras:** um tipo moderno de incubadoras de empresas, as aceleradoras têm uma metodologia mais complexa. O processo para participar das aceleradoras é aberto e estas geralmente procuram por startups, consistindo em um time para apoiá-los financeiramente, oferecendo consultoria, treinamento e participação em eventos durante um período específico, que pode ser de três a oito meses. Em troca, as aceleradoras recebem uma participação acionária;
- III. **Acordo de Parceria para Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I):** instrumento jurídico celebrado por Instituição de Ciência e Tecnologia (ICT) com instituições públicas ou privadas para a realização de atividades de pesquisa científica e tecnológica e de desenvolvimento de tecnologia, produto, serviço ou processo, sem transferência de recursos financeiros públicos para o parceiro privado;
- IV. **Agência de fomento:** órgão ou instituição de natureza pública ou privada que tenha entre os seus objetivos o financiamento de ações que visem a estimular e promover o desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da inovação;
- V. **AgriTech:** startup que trabalha com tecnologia voltada para a área agrícola;
- VI. **Agrotechs:** empresas inovadoras, geralmente ligadas à tecnologia, consideradas startups do setor do agronegócio. Seu principal objetivo é gerar soluções tecnológicas que revolucionem esse campo;
- VII. **Agronegócio (agribusiness):** relação comercial e industrial envolvendo a cadeia produtiva agrícola ou pecuária. No Brasil, o termo é usado para se referir às grandes propriedades monocultoras modernas que empregam tecnologia avançada, tecnologia de precisão e pouca mão de obra, com produção voltada





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

principalmente para o mercado externo ou para as agroindústrias e com finalidade de lucro;

- VIII. Ambientes promotores de inovação: espaços propícios à inovação e ao empreendedorismo, que constituem ambientes característicos da economia baseada no conhecimento, articulam empresas, os diferentes níveis de governo, as instituições científicas, tecnológicas e de inovação, as agências de fomento ou organizações da sociedade civil, e que envolvem duas dimensões, quais sejam, ecossistemas de inovação e mecanismos de geração de empreendimentos;
- IX. ambiente regulatório experimental (sandbox regulatório): iniciativa que, por meio de autorização temporária, permite que empresas já constituídas possam testar modelos de negócios inovadores com clientes reais, sujeitando-se a requisitos regulatórios customizados e simplificados;
- X. Angels (Investimento-Anjo): investimento efetuado por pessoas físicas com seu capital próprio em empresas nascentes com alto potencial de crescimento. O Investidor-Anjo tem como objetivo aplicar em negócios com alto potencial de retorno. Esse é o termo mais “genérico”. Pessoas que investem diretamente nas startups em troca de participação e normalmente auxiliam no desenvolvimento da startup com sua experiência ou rede de contatos;
- XI. Aplicação móvel ou aplicativo móvel: Conhecida normalmente por seu nome abreviado app, é um software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico móvel, como um PDA, telefone celular, smartphone ou um leitor de MP;
- XII. Área de Interesse Tecnológico (AITEC): entorno geográfico de alguma empresa, instituição ou entidade de ensino ou pesquisa com potencial alavancado de renda, novas oportunidades empreendedoras ou de desenvolvimento tecnológico;
- XIII. Arranjos Produtivos Locais (APLs): aglomerações de empresas, localizadas em um mesmo território, que apresentam especialização produtiva, e mantêm vínculos de articulação, interação, cooperação e aprendizagem entre si e com outros atores locais, tais como governo, associações empresariais, instituições de crédito, ensino e pesquisa;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XIV. Atos públicos de liberação: a licença, a autorização, a concessão, a inscrição, a permissão, o alvará, o cadastro, o credenciamento, o estudo, o plano, o registro e os demais atos exigidos, sob qualquer denominação, por órgão ou entidade da Administração Pública na aplicação de legislação, como condição para o exercício de atividade econômica, inclusive o início, a continuação e o fim, para a instalação, a construção, a operação, a produção, o funcionamento, o uso, o exercício ou a realização, no âmbito público ou privado, de atividade, serviço, estabelecimento, profissão, instalação, operação, produto, equipamento, veículo, edificação e outros;
- XV. Bootstrapping: é o primeiro passo dos investimentos. Neste caso, o empreendedor ou o grupo de empreendedores, tira dinheiro do próprio bolso para investir na empresa. Praticamente todas as startups criadas começam com o sistema bootstrapping até conseguirem investimentos maiores;
- XVI. Blockchain: tecnologia que cria uma rede interligada em blocos na qual os usuários validam as informações entre si, possibilitando maior segurança dos dados e validação das informações autenticadas por diversos usuários;
- XVII. Big data: grande volume de dados armazenados. Baseado em 5 V's: Velocidade, Volume, Variedade, Veracidade e Valor. Big Data é a área do conhecimento que estuda como tratar, analisar e obter informações a partir de conjuntos de dados grandes demais para serem analisados por sistemas tradicionais;
- XVIII. Bitcoin - moeda digital (criptomoeda): uma criptomoeda é um meio de troca, podendo ser centralizado ou descentralizado que se utiliza da tecnologia de blockchain e da criptografia para assegurar a validade das transações e a criação de novas unidades da moeda;
- XIX. Bônus tecnológico: subvenção a microempresas e a empresas de pequeno e médio porte, com base em dotações orçamentárias de órgãos e entidades da Administração Pública, destinada ao pagamento de compartilhamento e uso de infraestrutura de pesquisa e desenvolvimento tecnológicos, de contratação de serviços tecnológicos especializados, ou transferência de tecnologia, quando esta for meramente complementar àqueles serviços, nos termos de regulamento;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XX. Capacitação: preparar para desenvolver uma atividade com autonomia. A capacitação cria uma competência, ensina habilidades e prepara o indivíduo para desempenhar uma função nova;
- XXI. Capital intelectual: conhecimento acumulado pelo pessoal da organização, passível de aplicação em projetos de pesquisa, desenvolvimento e inovação;
- XXII. Capital semente (Seed): uma boa fonte de recursos para empresas que ainda não estouraram, mas que já tem produtos ou serviços lançados no mercado e algum faturamento. O capital semente apoia startups em fase de implementação e organização de operações, muitos deles concebidos no seio das incubadoras de empresas. Neste estágio inicial, os aportes financeiros ajudam, entre outras funções, na capacitação gerencial e financeira do negócio. O seed pode ser feito tanto por pessoas físicas quanto jurídicas;
- XXIII. Centro de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação: ambiente integrado que concentra e oferece um conjunto de mecanismos e serviços de suporte ao processo de inovação tecnológica para empresas, constituindo-se também em um centro de interação empresarial/acadêmico para o desenvolvimento do ecossistema de inovação;
- XXIV. Cidades inteligentes - SMART CITY (CI): determinado espaço urbano é palco de experiências de uso intensivo de tecnologias de comunicação e informação sensíveis ao contexto (IoT), de gestão urbana e ação social dirigidos por dados (Data-Driven Urbanism);
- XXV. Ciência: conjunto organizado dos conhecimentos relativos ao universo, envolvendo seus fenômenos naturais, ambientais e comportamentais;
- XXVI. Condomínio empresarial: espaço criado especificamente para a instalação de empresa de base tecnológica, com infraestrutura, serviços e gestão para sediar empreendimentos de forma mais competitiva;
- XXVII. Competições de robôs: reúnem construtores e robôs que, competem para mostrar qual deles é capaz de cumprir da melhor forma um determinado objetivo especificado anteriormente a competição;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XXVIII. Computação em nuvem (cloud computing): utilização da memória e da capacidade de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da Internet, seguindo o princípio da computação em grade;
- XXIX. Convênio para PD&I: instrumento jurídico celebrado entre órgãos e entidades do Estado, as agências de fomento e as ICTs, públicas ou privadas, para execução de projetos de PD&I e para apoio à criação, à implantação e à consolidação de ambientes promotores de inovação, com transferência de recursos financeiros públicos;
- XXX. criação: invenção, modelo de utilidade, desenho industrial, programa de computador, topografia de circuito integrado, nova cultivar ou cultivar essencialmente derivada e qualquer outro desenvolvimento tecnológico obtido por um ou mais criadores, que gere ou possa gerar ou aprimorar produtos, processos ou serviços, ou aperfeiçoamento incremental;
- XXXI. Criador: pessoa física que seja inventora, obtentora ou autora da criação;
- XXXII. Crowdfunding: um dos principais tipos de funding buscados pelas startups. Também conhecido como financiamento coletivo, permite que várias pessoas consigam investir quantias em uma determinada startup ou projeto. Atualmente, é muito comum e realizado por meio de sites que fazem a interlocução entre investidores e negócios;
- XXXIII. Coworkings: os espaços de trabalho compartilhado para pessoas, empresas e organizações que trabalham independentemente umas das outras, mas que compartilham espaços;
- XXXIV. DRONE: Tecnologia que pode ser manobrada com um controle via rádio sem ser tocada. Todo e qualquer tipo de aeronave que não seja tripulada, mas comandada por seres humanos a distância. Satélites e sondas espaciais também podem ser considerados drones;
- XXXV. Ecossistema de inovação: ambiente resultante de interações complexas e dinâmicas de um conjunto de atores, normas e políticas que operam de modo coletivo por meio de relacionamentos construídos com base em colaboração, confiança e cocriação de valor com propósito de possibilitar o fluxo de





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

conhecimento necessário para a geração e a difusão de inovações em prol do desenvolvimento econômico e social no município;

- XXXVI. Educação 4.0: abordagem educacional e o conjunto de estratégias que seriam desejáveis para contemplar as necessidades da chamada Quarta Revolução Industrial, um termo para descrever toda esta nova geração de avanços tecnológicos que estão se integrando para constituir a próxima onda de inovação, incluindo Internet das Coisas (IoT), Big Data, Robótica, Inteligência Artificial, impressão 3D, Medicina de Precisão, dentre outros;
- XXXVII. Educação 5.0: vai além da Educação 4.0 e entende que mais do que saber usar a tecnologia e desenvolver produtos, o estudante deve entender que precisa aplicar todos esses avanços na sociedade na qual está inserido;
- XXXVIII. Empresas: de base tecnológica, informática, tecnologia da informação ou de inovação, pessoa jurídica que tem a base de seus negócios dominada por suas inovações de produtos, processos ou serviços resultados da aplicação de conhecimentos científicos e tecnológicos;
- XXXIX. Entidade gestora: entidade de direito público ou privado responsável pela gestão de ambientes promotores de inovação;
- XL. Energia renovável: vem de recursos naturais que são naturalmente reabastecidos, como sol, vento, chuva, marés e energia geotérmica;
- XLI. Empreendimentos de impacto socioambiental: aqueles que têm missão explícita de gerar benefícios sociais ou ambientais ao mesmo tempo em que proveem resultado financeiro positivo e de forma sustentável;
- XLII. Economia verde: é uma atividade econômica que, por meio da inovação, promove a redução dos riscos ambientais e da escassez ecológica, resultando na melhoria do bem-estar humano e da igualdade social;
- XLIII. Empreendedorismo inovador: é a iniciativa e a capacidade de promover a criação e o desenvolvimento de empreendimentos inovadores;
- XLIV. Economia criativa: um conjunto de negócios baseados no capital intelectual e cultural e na criatividade que gera valor econômico. A indústria criativa estimula





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

a geração de renda, cria empregos e produz receitas de exportação, enquanto promove a diversidade cultural, o desenvolvimento humano e o empreendedorismo inovador;

- XLV. Extensão tecnológica: atividade que auxilia no desenvolvimento, no aperfeiçoamento, na difusão de soluções tecnológicas e na sua disponibilização à sociedade e ao mercado;
- XLVI. EdTech: soluções disruptivas no setor da educação;
- XLVII. Fintech: termo que surgiu da união das palavras “financeira” e “technology”. As fintechs são majoritariamente startups que trabalham para inovar e otimizar serviços do sistema financeiro;
- XLVIII. Fornecedor de Acesso à Internet ou Provedor de Serviço Internet: Organização que oferece serviços de acesso, participação ou utilização da Internet. Provedores podem ser organizados de várias maneiras, tanto comercialmente, sem fins lucrativos ou em comunidades;
- XLIX. Fundação de apoio: fundação criada com a finalidade de dar apoio a projetos de pesquisa, ensino e extensão, projetos de desenvolvimento institucional, científico, tecnológico e projetos de estímulo à inovação de interesse das ICTs;
- L. GovTech: derivado de outros modelos que são tendência de mercado, promovem a transformação por meio da união entre tecnologia e demandas governamentais;
- LI. Hackatons: as maratonas de desenvolvimento nas quais se reúnem hackers, programadores, designers e outros profissionais das mais diversas áreas de negócio, a fim de, explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos de software ou mesmo de hardware com potencial de inovação;
- LII. Hubs de inovação: os espaços físicos propícios para inovação que conectam pessoas, empresas e organizações, oferecendo um ecossistema com infraestrutura para todas as atividades;
- LIII. Impressão 3D: é uma tecnologia inovadora e que permite criar um objeto físico com rapidez e precisão a partir de um modelo digital no computador;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LIV. Incubadora de empresas: organizações e complexos que incentivam a criação e o desenvolvimento de micro e pequenas empresas industriais ou de prestação de serviços, de base tecnológica ou de manufaturas leves, por meio do provimento de infraestrutura básica e da qualificação técnica e gerencial do empreendedor, em caráter complementar, para viabilizar seu acesso à inovação tecnológica e sua inserção competitiva no mercado;
- LV. Incubadoras sociais: organizações de apoio ao desenvolvimento de comunidades através de entidades associativas, por meio da formação e qualificação de empreendedores e do estímulo aos empreendimentos intensivos em tecnologias sociais;
- LVI. Informática: termo usado para descrever o conjunto das ciências relacionadas ao armazenamento, transmissão e processamento de informações em meios digitais, estando incluídas neste grupo: a ciência da computação, a teoria da informação, o processo de cálculo, a análise numérica e os métodos teóricos da representação dos conhecimentos e da modelagem dos problemas. Mas também a informática pode ser entendida como ciência que estuda o conjunto de informações e conhecimentos por meios digitais;
- LVII. Indústria de jogos eletrônicos, games: setor econômico envolvido com o desenvolvimento, marketing, e venda de videogames e consoles de videogame;
- LVIII. Inovação: introdução de novidades ou aperfeiçoamento de produtos tecnologicamente desenvolvidos, processos, serviços, marketing, ato de formular e desenvolver uma concepção ou um aparato, com significativo impacto social, produtivo, econômico, intelectual ou empresarial;
- LIX. Inovação tecnológica: conjunto de atividades práticas para transformar uma ideia, invenção ou oportunidade em uma solução inovadora na forma de processo, produto, serviço ou sistema com características diferenciadas;
- LX. Internet das Coisas (Internet of Things - IoT): rede de objetos físicos, veículos, prédios e outros que possuem tecnologia embarcada, sensores e conexão com rede capaz de coletar e transmitir dados;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXI. Inteligência artificial (IA ou AI): é a inteligência similar à humana exibida por mecanismos ou software. Também é um campo de estudo acadêmico. Os principais pesquisadores e livros didáticos definem o campo como "um campo de estudo acadêmico";
- LXII. Instituição Científica e Tecnológica (ICT): órgão ou entidade da administração pública, direta ou indireta, bem como outras instituições públicas ou privadas, que tenham por missão institucional a produção ou transferência de conhecimento, a execução de atividades de pesquisa aplicada de caráter científico, em especial a pesquisa tecnológica e a geração de inovação;
- LXIII. Instrumentos jurídicos: instrumentos legais estabelecidos na forma de convênios, termos de outorga, termos de parceria ou acordos de cooperação técnica, contratos de desenvolvimento conjunto, de transferência de tecnologia, de licenciamento, protocolos de intenções e outros instrumentos da espécie, celebrados entre a Administração Pública Municipal, as ICTs, agência de fomento ou a iniciativa privada;
- LXIV. Inventor independente: pessoa física, não ocupante de cargo efetivo ou formal, cargo militar ou emprego público, que seja obtentor ou autor de criação;
- LXV. Living labs: os “laboratórios vivos” são voltados para o desenvolvimento de inovação aberta, na maioria operando em um contexto territorial, uma cidade ou região, por exemplo, envolvendo desenvolvedores e usuários finais em um processo de cocriação de inovação (inovação aberta) em diferentes contextos de trabalho;
- LXVI. Marketing digital (MktD): Ações de comunicação que as empresas podem utilizar por meio da internet, da telefonia celular e outros meios digitais, para assim divulgar e comercializar seus produtos, conquistando novos clientes e melhorando a sua rede de relacionamentos; XIX- Indústria 4.0 ou Quarta Revolução Industrial: termo que engloba algumas tecnologias para automação e troca de dados e utiliza conceitos de Sistemas ciber-físicos, Internet das Coisas e Computação em Nuvem.
- LXVII. Marker Spaces: espaços sociais públicos ou privados, com oficinas abertas que disponibilizam diversas ferramentas e equipamentos, possibilitando o desenvolvimento de projetos individuais ou colaborativos;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXVIII. Mecanismos de geração de empreendimentos: mecanismos promotores de empreendimentos inovadores e de apoio ao desenvolvimento de empresas nascentes de base tecnológica, que envolvem negócios inovadores, baseados em diferenciais tecnológicos e buscam a solução de problemas ou desafios sociais e ambientais, oferecem suporte para transformar ideias em empreendimentos de sucesso e compreendem, entre outros, incubadoras de empresas, aceleradoras de negócios, espaços abertos de trabalho cooperativo e laboratórios abertos de prototipagem de produtos e processos;
- LXIX. Nanotecnologia é o entendimento e controle da matéria em nano escala, em escala atômica e molecular, atuando no desenvolvimento de materiais e componentes para diversas áreas de pesquisa como medicina, eletrônica, ciências, ciência da computação e engenharia dos materiais, dentre outras aplicações utilizando princípios básicos agindo na construção de estruturas e novos materiais a partir dos átomos.
- LXX. Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT): núcleo ou órgão constituído por uma ou mais ICT com a finalidade de gerir sua política de inovação;
- LXXI. Parque científico e tecnológico: complexo organizacional de caráter científico e tecnológico, estruturado de forma planejada, concentrada e cooperativa, promotor da cultura da inovação, da competitividade industrial e da capacitação empresarial com vistas ao incremento da geração de riqueza em que se insere mediante a promoção da cultura, da inovação, e da competitividade das empresas e instituições intensivas em conhecimento associadas à organização, tais como universidades e institutos de pesquisa;
- LXXII. Pensamento Computacional: é o processo de pensamento envolvido na formulação de um problema e na expressão de sua solução de forma que um computador — humano ou máquina possa efetivamente realizar;
- LXXIII. Pesquisador público: ocupante de cargo público efetivo, civil ou militar, ou detentor de função ou emprego público que realize, como atribuição funcional, atividade de pesquisa, desenvolvimento e inovação;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXXIV. Política Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação (PMCTI): conjunto de diretrizes, instrumentos, regulamentos e ferramentas legais, compromissos e metas pró-desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da inovação no Município de Guaíba;
- LXXV. Polo tecnológico: ambiente industrial ou tecnológico caracterizado pela presença dominante de micro, pequenas e médias empresas com áreas correlatas de atuação em determinado espaço geográfico, com vínculos operacionais com ICTs, recursos humanos, laboratórios e equipamentos organizados e com predisposição ao intercâmbio entre os entes envolvidos para consolidação, marketing e comercialização de novas tecnologias;
- LXXVI. Plataforma de testes (testbed): plataforma para conduzir experimentos rigorosos, transparentes e replicáveis de teorias científicas, ferramentas computacionais e novas tecnologias.
- LXXVII. Processo: conjunto de atividades para transformar uma ideia, invenção ou oportunidade em uma solução inovadora que gere aumento na produtividade com significativo benefício econômico, social ou ambiental;
- LXXVIII. Produção: transformar um bem compreende uma série de operações físicas que modificam certas características de um determinado objeto;
- LXXIX. Região de Potencial Tecnológico (REPOT): ampla região geográfica com atributos que a qualificam para desenvolvimento tecnológico de forma mais sustentável e eficaz;
- LXXX. Robótica: ramo educacional e tecnológico, que engloba computadores, robôs e computação, que trata de sistemas compostos por partes mecânicas, automáticas e controladas por circuitos integrados, tornando sistemas mecânicos motorizados, controlados manualmente ou automaticamente por circuitos elétricos;
- LXXXI. Risco tecnológico: possibilidade de insucesso no desenvolvimento de solução, decorrente de processo em que o resultado é incerto em função do insuficiente conhecimento técnico-científico à época em que a ação é decidida;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXXXII. Smart City: ambiente urbano que usa tecnologia para otimizar a utilização de recursos e aumentar a efetividade das operações e serviços públicos, de forma a atender de maneira sustentável as necessidades econômicas, sociais e ambientais das pessoas e promover melhor qualidade de vida para a população;
- LXXXIII. Segurança da informação (SI): diretamente relacionada com proteção de um conjunto de informações, no sentido de preservar o valor que possuem para um indivíduo ou uma organização. São propriedades básicas da segurança da informação: confidencialidade, integridade, disponibilidade e autenticidade;
- LXXXIV. Sistemas ciber-físicos (cyber-physical system - CPS): um sistema composto por elementos computacionais colaborativos com o intuito de controlar entidades físicas;
- LXXXV. Sistema embarcado (sistema embutido): sistema microprocessado no qual o computador é completamente encapsulado ou dedicado ao dispositivo ou sistema que ele controla;
- LXXXVI. Sociedade 5.0: os principais objetivos são solucionar problemas sociais, atender as necessidades do ser humano e melhorar a qualidade de vida da população. Para isso, são aplicadas diversas soluções tecnológicas a fim de garantir um bem-estar social geral;
- LXXXVII. Small Data: trata com informações em pequenas quantidades, em volume menor e mais pontual. É capaz de extrair informações relevantes do histórico das últimas operações de uma empresa para otimizar as estratégias de seus times;
- LXXXVIII. Start-Ups, empresas iniciantes de tecnologia. Uma empresa emergente é uma empresa recém-criada, ainda em fase de desenvolvimento e pesquisa de mercados. Essas empresas, normalmente de base tecnológica, possuem espírito empreendedor e uma constante busca por um modelo de negócio inovado;
- LXXXIX. Sustentabilidade: a capacidade de o ser humano interagir com o mundo, preservando o meio ambiente para não comprometer os recursos naturais das gerações futuras. O princípio da sustentabilidade aplica-se a desde um único empreendimento, passando por uma pequena comunidade, a exemplo das ecovilas, até o planeta inteiro.





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XC. Tecnologia da Informação (TI): O conjunto de todas as atividades e soluções providas por recursos de computação que visam a produção, o armazenamento, a transmissão, o acesso, a segurança e o uso das informações;
- XCI. Treinamento: treinar é melhorar aquilo que já se sabe, aperfeiçoar as habilidades. Ensinar novos e melhores meios para atingir objetivos já antes perseguidos pelo indivíduo;
- XCII. Tecnologias da informação e comunicação: uma expressão que se refere ao papel da comunicação (seja por fios, cabos, ou sem fio) na moderna tecnologia da informação;
- XCIII. Tecnologias sociais: conjunto de técnicas e metodologias transformadoras, desenvolvidas ou aplicadas na interação com a população e apropriadas por ela, que representam soluções para inclusão social e melhoria das condições de vida;
- XCIV. Tecnologias de energia sustentável: incluem energia hidroelétrica, energia solar, energia eólica, energia das ondas, a energia geotérmica, a bioenergia, a energia das marés e as tecnologias destinadas a melhorar a eficiência energética;
- XCV. Tecnologia: conjunto ordenado de conhecimentos empregados na produção e comercialização de bens e serviços, integrantes não somente dos conhecimentos científicos – provenientes das ciências naturais, sociais, humanas – mas igualmente dos conhecimentos empíricos que resultam de observações, experiência, atitudes específicas e tradição (oral e escrita), a geração de conhecimentos que se convertam em produtos tecnológicos;
- XCVI. Tecnologias portadoras de futuros: são aquelas com potencial disruptivo substancial, que determina o grau de competitividade futuro de negócios e que estão presentes nos bens, produtos e serviços nos próximos anos;
- XCVII. Transferência de tecnologia: processo por meio do qual um conjunto de conhecimentos, habilidades e procedimentos é transferido por transação onerosa ou não de uma organização a outra, ampliando a capacidade de inovação da organização receptora;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XCVIII. Venture capital e private equity: os investimentos que envolvem a participação em empresas com alto potencial de crescimento e rentabilidade, com o objetivo de obter ganhos expressivos de capital, a médio e longo prazo;
- XCIX. Venture Building: modelo mescla características das incubadoras, aceleradoras e venture capital, sendo que fornece todo o planejamento estratégico, a captação de recursos financeiros, humanos e estrutura física. O objetivo de uma venture builder não é apenas criar um produto, mas construir um negócio. Geralmente a participação de uma venture builder numa startup é grande, chegando a até 80% da estrutura acionária na fase inicial.





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

ANEXO ÚNICO

Para os efeitos desta lei, são considerados os seguintes conceitos:

- I. Aceleradoras de empresas: organizações focadas no desenvolvimento de empresas com inovações em escala e com potencial de crescimento acelerado, lideradas por empreendedores ou investidores experientes;
- II. Aceleradoras: um tipo moderno de incubadoras de empresas, as aceleradoras têm uma metodologia mais complexa. O processo para participar das aceleradoras é aberto e estas geralmente procuram por startups, consistindo em um time para apoiá-los financeiramente, oferecendo consultoria, treinamento e participação em eventos durante um período específico, que pode ser de três a oito meses. Em troca, as aceleradoras recebem uma participação acionária;
- III. Acordo de Parceria para Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I): instrumento jurídico celebrado por Instituição de Ciência e Tecnologia (ICT) com instituições públicas ou privadas para a realização de atividades de pesquisa científica e tecnológica e de desenvolvimento de tecnologia, produto, serviço ou processo, sem transferência de recursos financeiros públicos para o parceiro privado;
- IV. Agência de fomento: órgão ou instituição de natureza pública ou privada que tenha entre os seus objetivos o financiamento de ações que visem a estimular e promover o desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da inovação;
- V. AgriTech: startup que trabalha com tecnologia voltada para a área agrícola;
- VI. Agrotechs: empresas inovadoras, geralmente ligadas à tecnologia, consideradas startups do setor do agronegócio. Seu principal objetivo é gerar soluções tecnológicas que revolucionem esse campo;
- VII. Agronegócio (agribusiness): relação comercial e industrial envolvendo a cadeia produtiva agrícola ou pecuária. No Brasil, o termo é usado para se referir às grandes propriedades monocultoras modernas que empregam tecnologia avançada, tecnologia de precisão e pouca mão de obra, com produção voltada





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

principalmente para o mercado externo ou para as agroindústrias e com finalidade de lucro;

- VIII. Ambientes promotores de inovação: espaços propícios à inovação e ao empreendedorismo, que constituem ambientes característicos da economia baseada no conhecimento, articulam empresas, os diferentes níveis de governo, as instituições científicas, tecnológicas e de inovação, as agências de fomento ou organizações da sociedade civil, e que envolvem duas dimensões, quais sejam, ecossistemas de inovação e mecanismos de geração de empreendimentos;
- IX. ambiente regulatório experimental (sandbox regulatório): iniciativa que, por meio de autorização temporária, permite que empresas já constituídas possam testar modelos de negócios inovadores com clientes reais, sujeitando-se a requisitos regulatórios customizados e simplificados;
- X. Angels (Investimento-Anjo): investimento efetuado por pessoas físicas com seu capital próprio em empresas nascentes com alto potencial de crescimento. O Investidor-Anjo tem como objetivo aplicar em negócios com alto potencial de retorno. Esse é o termo mais “genérico”. Pessoas que investem diretamente nas startups em troca de participação e normalmente auxiliam no desenvolvimento da startup com sua experiência ou rede de contatos;
- XI. Aplicação móvel ou aplicativo móvel: Conhecida normalmente por seu nome abreviado app, é um software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico móvel, como um PDA, telefone celular, smartphone ou um leitor de MP;
- XII. Área de Interesse Tecnológico (AITEC): entorno geográfico de alguma empresa, instituição ou entidade de ensino ou pesquisa com potencial alavancado de renda, novas oportunidades empreendedoras ou de desenvolvimento tecnológico;
- XIII. Arranjos Produtivos Locais (APLs): aglomerações de empresas, localizadas em um mesmo território, que apresentam especialização produtiva, e mantêm vínculos de articulação, interação, cooperação e aprendizagem entre si e com outros atores locais, tais como governo, associações empresariais, instituições de crédito, ensino e pesquisa;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XIV. Atos públicos de liberação: a licença, a autorização, a concessão, a inscrição, a permissão, o alvará, o cadastro, o credenciamento, o estudo, o plano, o registro e os demais atos exigidos, sob qualquer denominação, por órgão ou entidade da Administração Pública na aplicação de legislação, como condição para o exercício de atividade econômica, inclusive o início, a continuação e o fim, para a instalação, a construção, a operação, a produção, o funcionamento, o uso, o exercício ou a realização, no âmbito público ou privado, de atividade, serviço, estabelecimento, profissão, instalação, operação, produto, equipamento, veículo, edificação e outros;
- XV. Bootstrapping: é o primeiro passo dos investimentos. Neste caso, o empreendedor ou o grupo de empreendedores, tira dinheiro do próprio bolso para investir na empresa. Praticamente todas as startups criadas começam com o sistema bootstrapping até conseguirem investimentos maiores;
- XVI. Blockchain: tecnologia que cria uma rede interligada em blocos na qual os usuários validam as informações entre si, possibilitando maior segurança dos dados e validação das informações autenticadas por diversos usuários;
- XVII. Big data: grande volume de dados armazenados. Baseado em 5 V's: Velocidade, Volume, Variedade, Veracidade e Valor. Big Data é a área do conhecimento que estuda como tratar, analisar e obter informações a partir de conjuntos de dados grandes demais para serem analisados por sistemas tradicionais;
- XVIII. Bitcoin - moeda digital (criptomoeda): uma criptomoeda é um meio de troca, podendo ser centralizado ou descentralizado que se utiliza da tecnologia de blockchain e da criptografia para assegurar a validade das transações e a criação de novas unidades da moeda;
- XIX. Bônus tecnológico: subvenção a microempresas e a empresas de pequeno e médio porte, com base em dotações orçamentárias de órgãos e entidades da Administração Pública, destinada ao pagamento de compartilhamento e uso de infraestrutura de pesquisa e desenvolvimento tecnológicos, de contratação de serviços tecnológicos especializados, ou transferência de tecnologia, quando esta for meramente complementar àqueles serviços, nos termos de regulamento;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XX. Capacitação: preparar para desenvolver uma atividade com autonomia. A capacitação cria uma competência, ensina habilidades e prepara o indivíduo para desempenhar uma função nova;
- XXI. Capital intelectual: conhecimento acumulado pelo pessoal da organização, passível de aplicação em projetos de pesquisa, desenvolvimento e inovação;
- XXII. Capital semente (Seed): uma boa fonte de recursos para empresas que ainda não estouraram, mas que já tem produtos ou serviços lançados no mercado e algum faturamento. O capital semente apoia startups em fase de implementação e organização de operações, muitos deles concebidos no seio das incubadoras de empresas. Neste estágio inicial, os aportes financeiros ajudam, entre outras funções, na capacitação gerencial e financeira do negócio. O seed pode ser feito tanto por pessoas físicas quanto jurídicas;
- XXIII. Centro de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação: ambiente integrado que concentra e oferece um conjunto de mecanismos e serviços de suporte ao processo de inovação tecnológica para empresas, constituindo-se também em um centro de interação empresarial/acadêmico para o desenvolvimento do ecossistema de inovação;
- XXIV. Cidades inteligentes - SMART CITY (CI): determinado espaço urbano é palco de experiências de uso intensivo de tecnologias de comunicação e informação sensíveis ao contexto (IoT), de gestão urbana e ação social dirigidos por dados (Data-Driven Urbanism);
- XXV. Ciência: conjunto organizado dos conhecimentos relativos ao universo, envolvendo seus fenômenos naturais, ambientais e comportamentais;
- XXVI. Condomínio empresarial: espaço criado especificamente para a instalação de empresa de base tecnológica, com infraestrutura, serviços e gestão para sediar empreendimentos de forma mais competitiva;
- XXVII. Competições de robôs: reúnem construtores e robôs que, competem para mostrar qual deles é capaz de cumprir da melhor forma um determinado objetivo especificado anteriormente a competição;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XXVIII. Computação em nuvem (cloud computing): utilização da memória e da capacidade de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da Internet, seguindo o princípio da computação em grade;
- XXIX. Convênio para PD&I: instrumento jurídico celebrado entre órgãos e entidades do Estado, as agências de fomento e as ICTs, públicas ou privadas, para execução de projetos de PD&I e para apoio à criação, à implantação e à consolidação de ambientes promotores de inovação, com transferência de recursos financeiros públicos;
- XXX. criação: invenção, modelo de utilidade, desenho industrial, programa de computador, topografia de circuito integrado, nova cultivar ou cultivar essencialmente derivada e qualquer outro desenvolvimento tecnológico obtido por um ou mais criadores, que gere ou possa gerar ou aprimorar produtos, processos ou serviços, ou aperfeiçoamento incremental;
- XXXI. Criador: pessoa física que seja inventora, obtentora ou autora da criação;
- XXXII. Crowdfunding: um dos principais tipos de funding buscados pelas startups. Também conhecido como financiamento coletivo, permite que várias pessoas consigam investir quantias em uma determinada startup ou projeto. Atualmente, é muito comum e realizado por meio de sites que fazem a interlocução entre investidores e negócios;
- XXXIII. Coworkings: os espaços de trabalho compartilhado para pessoas, empresas e organizações que trabalham independentemente umas das outras, mas que compartilham espaços;
- XXXIV. DRONE: Tecnologia que pode ser manobrada com um controle via rádio sem ser tocada. Todo e qualquer tipo de aeronave que não seja tripulada, mas comandada por seres humanos a distância. Satélites e sondas espaciais também podem ser considerados drones;
- XXXV. Ecossistema de inovação: ambiente resultante de interações complexas e dinâmicas de um conjunto de atores, normas e políticas que operam de modo coletivo por meio de relacionamentos construídos com base em colaboração, confiança e cocriação de valor com propósito de possibilitar o fluxo de





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

conhecimento necessário para a geração e a difusão de inovações em prol do desenvolvimento econômico e social no município;

- XXXVI. Educação 4.0: abordagem educacional e o conjunto de estratégias que seriam desejáveis para contemplar as necessidades da chamada Quarta Revolução Industrial, um termo para descrever toda esta nova geração de avanços tecnológicos que estão se integrando para constituir a próxima onda de inovação, incluindo Internet das Coisas (IoT), Big Data, Robótica, Inteligência Artificial, impressão 3D, Medicina de Precisão, dentre outros;
- XXXVII. Educação 5.0: vai além da Educação 4.0 e entende que mais do que saber usar a tecnologia e desenvolver produtos, o estudante deve entender que precisa aplicar todos esses avanços na sociedade na qual está inserido;
- XXXVIII. Empresas: de base tecnológica, informática, tecnologia da informação ou de inovação, pessoa jurídica que tem a base de seus negócios dominada por suas inovações de produtos, processos ou serviços resultados da aplicação de conhecimentos científicos e tecnológicos;
- XXXIX. Entidade gestora: entidade de direito público ou privado responsável pela gestão de ambientes promotores de inovação;
- XL. Energia renovável: vem de recursos naturais que são naturalmente reabastecidos, como sol, vento, chuva, marés e energia geotérmica;
- XLI. Empreendimentos de impacto socioambiental: aqueles que têm missão explícita de gerar benefícios sociais ou ambientais ao mesmo tempo em que proveem resultado financeiro positivo e de forma sustentável;
- XLII. Economia verde: é uma atividade econômica que, por meio da inovação, promove a redução dos riscos ambientais e da escassez ecológica, resultando na melhoria do bem-estar humano e da igualdade social;
- XLIII. Empreendedorismo inovador: é a iniciativa e a capacidade de promover a criação e o desenvolvimento de empreendimentos inovadores;
- XLIV. Economia criativa: um conjunto de negócios baseados no capital intelectual e cultural e na criatividade que gera valor econômico. A indústria criativa estimula





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

a geração de renda, cria empregos e produz receitas de exportação, enquanto promove a diversidade cultural, o desenvolvimento humano e o empreendedorismo inovador;

- XLV. Extensão tecnológica: atividade que auxilia no desenvolvimento, no aperfeiçoamento, na difusão de soluções tecnológicas e na sua disponibilização à sociedade e ao mercado;
- XLVI. EdTech: soluções disruptivas no setor da educação;
- XLVII. Fintech: termo que surgiu da união das palavras “financial” e “technology”. As fintechs são majoritariamente startups que trabalham para inovar e otimizar serviços do sistema financeiro;
- XLVIII. Fornecedor de Acesso à Internet ou Provedor de Serviço Internet: Organização que oferece serviços de acesso, participação ou utilização da Internet. Provedores podem ser organizados de várias maneiras, tanto comercialmente, sem fins lucrativos ou em comunidades;
- XLIX. Fundação de apoio: fundação criada com a finalidade de dar apoio a projetos de pesquisa, ensino e extensão, projetos de desenvolvimento institucional, científico, tecnológico e projetos de estímulo à inovação de interesse das ICTs;
 - L. GovTech: derivado de outros modelos que são tendência de mercado, promovem a transformação por meio da união entre tecnologia e demandas governamentais;
 - LI. Hackatons: as maratonas de desenvolvimento nas quais se reúnem hackers, programadores, designers e outros profissionais das mais diversas áreas de negócio, a fim de, explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos de software ou mesmo de hardware com potencial de inovação;
 - LII. Hubs de inovação: os espaços físicos propícios para inovação que conectam pessoas, empresas e organizações, oferecendo um ecossistema com infraestrutura para todas as atividades;
 - LIII. Impressão 3D: é uma tecnologia inovadora e que permite criar um objeto físico com rapidez e precisão a partir de um modelo digital no computador;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LIV. Incubadora de empresas: organizações e complexos que incentivam a criação e o desenvolvimento de micro e pequenas empresas industriais ou de prestação de serviços, de base tecnológica ou de manufaturas leves, por meio do provimento de infraestrutura básica e da qualificação técnica e gerencial do empreendedor, em caráter complementar, para viabilizar seu acesso à inovação tecnológica e sua inserção competitiva no mercado;
- LV. Incubadoras sociais: organizações de apoio ao desenvolvimento de comunidades através de entidades associativas, por meio da formação e qualificação de empreendedores e do estímulo aos empreendimentos intensivos em tecnologias sociais;
- LVI. Informática: termo usado para descrever o conjunto das ciências relacionadas ao armazenamento, transmissão e processamento de informações em meios digitais, estando incluídas neste grupo: a ciência da computação, a teoria da informação, o processo de cálculo, a análise numérica e os métodos teóricos da representação dos conhecimentos e da modelagem dos problemas. Mas também a informática pode ser entendida como ciência que estuda o conjunto de informações e conhecimentos por meios digitais;
- LVII. Indústria de jogos eletrônicos, games: setor econômico envolvido com o desenvolvimento, marketing, e venda de videogames e consoles de videogame;
- LVIII. Inovação: introdução de novidades ou aperfeiçoamento de produtos tecnologicamente desenvolvidos, processos, serviços, marketing, ato de formular e desenvolver uma concepção ou um aparato, com significativo impacto social, produtivo, econômico, intelectual ou empresarial;
- LIX. Inovação tecnológica: conjunto de atividades práticas para transformar uma ideia, invenção ou oportunidade em uma solução inovadora na forma de processo, produto, serviço ou sistema com características diferenciadas;
- LX. Internet das Coisas (Internet of Things - IoT): rede de objetos físicos, veículos, prédios e outros que possuem tecnologia embarcada, sensores e conexão com rede capaz de coletar e transmitir dados;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXI. Inteligência artificial (IA ou AI): é a inteligência similar à humana exibida por mecanismos ou software. Também é um campo de estudo acadêmico. Os principais pesquisadores e livros didáticos definem o campo como "um campo de estudo acadêmico";
- LXII. Instituição Científica e Tecnológica (ICT): órgão ou entidade da administração pública, direta ou indireta, bem como outras instituições públicas ou privadas, que tenham por missão institucional a produção ou transferência de conhecimento, a execução de atividades de pesquisa aplicada de caráter científico, em especial a pesquisa tecnológica e a geração de inovação;
- LXIII. Instrumentos jurídicos: instrumentos legais estabelecidos na forma de convênios, termos de outorga, termos de parceria ou acordos de cooperação técnica, contratos de desenvolvimento conjunto, de transferência de tecnologia, de licenciamento, protocolos de intenções e outros instrumentos da espécie, celebrados entre a Administração Pública Municipal, as ICTs, agência de fomento ou a iniciativa privada;
- LXIV. Inventor independente: pessoa física, não ocupante de cargo efetivo ou formal, cargo militar ou emprego público, que seja obtentor ou autor de criação;
- LXV. Living labs: os "laboratórios vivos" são voltados para o desenvolvimento de inovação aberta, na maioria operando em um contexto territorial, uma cidade ou região, por exemplo, envolvendo desenvolvedores e usuários finais em um processo de cocriação de inovação (inovação aberta) em diferentes contextos de trabalho;
- LXVI. Marketing digital (MktD): Ações de comunicação que as empresas podem utilizar por meio da internet, da telefonia celular e outros meios digitais, para assim divulgar e comercializar seus produtos, conquistando novos clientes e melhorando a sua rede de relacionamentos; XIX- Indústria 4.0 ou Quarta Revolução Industrial: termo que engloba algumas tecnologias para automação e troca de dados e utiliza conceitos de Sistemas ciber-físicos, Internet das Coisas e Computação em Nuvem.
- LXVII. Marker Spaces: espaços sociais públicos ou privados, com oficinas abertas que disponibilizam diversas ferramentas e equipamentos, possibilitando o desenvolvimento de projetos individuais ou colaborativos;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXVIII. Mecanismos de geração de empreendimentos: mecanismos promotores de empreendimentos inovadores e de apoio ao desenvolvimento de empresas nascentes de base tecnológica, que envolvem negócios inovadores, baseados em diferenciais tecnológicos e buscam a solução de problemas ou desafios sociais e ambientais, oferecem suporte para transformar ideias em empreendimentos de sucesso e compreendem, entre outros, incubadoras de empresas, aceleradoras de negócios, espaços abertos de trabalho cooperativo e laboratórios abertos de prototipagem de produtos e processos;
- LXIX. Nanotecnologia é o entendimento e controle da matéria em nano escala, em escala atômica e molecular, atuando no desenvolvimento de materiais e componentes para diversas áreas de pesquisa como medicina, eletrônica, ciências, ciência da computação e engenharia dos materiais, dentre outras aplicações utilizando princípios básicos agindo na construção de estruturas e novos materiais a partir dos átomos.
- LXX. Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT): núcleo ou órgão constituído por uma ou mais ICT com a finalidade de gerir sua política de inovação;
- LXXI. Parque científico e tecnológico: complexo organizacional de caráter científico e tecnológico, estruturado de forma planejada, concentrada e cooperativa, promotor da cultura da inovação, da competitividade industrial e da capacitação empresarial com vistas ao incremento da geração de riqueza em que se insere mediante a promoção da cultura, da inovação, e da competitividade das empresas e instituições intensivas em conhecimento associadas à organização, tais como universidades e institutos de pesquisa;
- LXXII. Pensamento Computacional: é o processo de pensamento envolvido na formulação de um problema e na expressão de sua solução de forma que um computador — humano ou máquina possa efetivamente realizar;
- LXXIII. Pesquisador público: ocupante de cargo público efetivo, civil ou militar, ou detentor de função ou emprego público que realize, como atribuição funcional, atividade de pesquisa, desenvolvimento e inovação;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXXIV. Política Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação (PMCTI): conjunto de diretrizes, instrumentos, regulamentos e ferramentas legais, compromissos e metas pró-desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da inovação no Município de Guaíba;
- LXXV. Polo tecnológico: ambiente industrial ou tecnológico caracterizado pela presença dominante de micro, pequenas e médias empresas com áreas correlatas de atuação em determinado espaço geográfico, com vínculos operacionais com ICTs, recursos humanos, laboratórios e equipamentos organizados e com predisposição ao intercâmbio entre os entes envolvidos para consolidação, marketing e comercialização de novas tecnologias;
- LXXVI. Plataforma de testes (testbed): plataforma para conduzir experimentos rigorosos, transparentes e replicáveis de teorias científicas, ferramentas computacionais e novas tecnologias.
- LXXVII. Processo: conjunto de atividades para transformar uma ideia, invenção ou oportunidade em uma solução inovadora que gere aumento na produtividade com significativo benefício econômico, social ou ambiental;
- LXXVIII. Produção: transformar um bem compreende uma série de operações físicas que modificam certas características de um determinado objeto;
- LXXIX. Região de Potencial Tecnológico (REPOT): ampla região geográfica com atributos que a qualificam para desenvolvimento tecnológico de forma mais sustentável e eficaz;
- LXXX. Robótica: ramo educacional e tecnológico, que engloba computadores, robôs e computação, que trata de sistemas compostos por partes mecânicas, automáticas e controladas por circuitos integrados, tornando sistemas mecânicos motorizados, controlados manualmente ou automaticamente por circuitos elétricos;
- LXXXI. Risco tecnológico: possibilidade de insucesso no desenvolvimento de solução, decorrente de processo em que o resultado é incerto em função do insuficiente conhecimento técnico-científico à época em que a ação é decidida;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- LXXXII. Smart City: ambiente urbano que usa tecnologia para otimizar a utilização de recursos e aumentar a efetividade das operações e serviços públicos, de forma a atender de maneira sustentável as necessidades econômicas, sociais e ambientais das pessoas e promover melhor qualidade de vida para a população;
- LXXXIII. Segurança da informação (SI): diretamente relacionada com proteção de um conjunto de informações, no sentido de preservar o valor que possuem para um indivíduo ou uma organização. São propriedades básicas da segurança da informação: confidencialidade, integridade, disponibilidade e autenticidade;
- LXXXIV. Sistemas ciber-físicos (cyber-physical system - CPS): um sistema composto por elementos computacionais colaborativos com o intuito de controlar entidades físicas;
- LXXXV. Sistema embarcado (sistema embutido): sistema microprocessado no qual o computador é completamente encapsulado ou dedicado ao dispositivo ou sistema que ele controla;
- LXXXVI. Sociedade 5.0: os principais objetivos são solucionar problemas sociais, atender as necessidades do ser humano e melhorar a qualidade de vida da população. Para isso, são aplicadas diversas soluções tecnológicas a fim de garantir um bem-estar social geral;
- LXXXVII. Small Data: trata com informações em pequenas quantidades, em volume menor e mais pontual. É capaz de extrair informações relevantes do histórico das últimas operações de uma empresa para otimizar as estratégias de seus times;
- LXXXVIII. Start-Ups, empresas iniciantes de tecnologia. Uma empresa emergente é uma empresa recém-criada, ainda em fase de desenvolvimento e pesquisa de mercados. Essas empresas, normalmente de base tecnológica, possuem espírito empreendedor e uma constante busca por um modelo de negócio inovado;
- LXXXIX. Sustentabilidade: a capacidade de o ser humano interagir com o mundo, preservando o meio ambiente para não comprometer os recursos naturais das gerações futuras. O princípio da sustentabilidade aplica-se a desde um único empreendimento, passando por uma pequena comunidade, a exemplo das ecovilas, até o planeta inteiro.





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XC. Tecnologia da Informação (TI): O conjunto de todas as atividades e soluções providas por recursos de computação que visam a produção, o armazenamento, a transmissão, o acesso, a segurança e o uso das informações;
- XCI. Treinamento: treinar é melhorar aquilo que já se sabe, aperfeiçoar as habilidades. Ensinar novos e melhores meios para atingir objetivos já antes perseguidos pelo indivíduo;
- XCII. Tecnologias da informação e comunicação: uma expressão que se refere ao papel da comunicação (seja por fios, cabos, ou sem fio) na moderna tecnologia da informação;
- XCIII. Tecnologias sociais: conjunto de técnicas e metodologias transformadoras, desenvolvidas ou aplicadas na interação com a população e apropriadas por ela, que representam soluções para inclusão social e melhoria das condições de vida;
- XCIV. Tecnologias de energia sustentável: incluem energia hidroelétrica, energia solar, energia eólica, energia das ondas, a energia geotérmica, a bioenergia, a energia das marés e as tecnologias destinadas a melhorar a eficiência energética;
- XCV. Tecnologia: conjunto ordenado de conhecimentos empregados na produção e comercialização de bens e serviços, integrantes não somente dos conhecimentos científicos – provenientes das ciências naturais, sociais, humanas – mas igualmente dos conhecimentos empíricos que resultam de observações, experiência, atitudes específicas e tradição (oral e escrita), a geração de conhecimentos que se convertam em produtos tecnológicos;
- XCVI. Tecnologias portadoras de futuros: são aquelas com potencial disruptivo substancial, que determina o grau de competitividade futuro de negócios e que estão presentes nos bens, produtos e serviços nos próximos anos;
- XCVII. Transferência de tecnologia: processo por meio do qual um conjunto de conhecimentos, habilidades e procedimentos é transferido por transação onerosa ou não de uma organização a outra, ampliando a capacidade de inovação da organização receptora;





MUNICÍPIO DE GUAÍBA
ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
GABINETE DO PREFEITO

- XCVIII. Venture capital e private equity: os investimentos que envolvem a participação em empresas com alto potencial de crescimento e rentabilidade, com o objetivo de obter ganhos expressivos de capital, a médio e longo prazo;
- XCIX. Venture Building: modelo mescla características das incubadoras, aceleradoras e venture capital, sendo que fornece todo o planejamento estratégico, a captação de recursos financeiros, humanos e estrutura física. O objetivo de uma venture builder não é apenas criar um produto, mas construir um negócio. Geralmente a participação de uma venture builder numa startup é grande, chegando a até 80% da estrutura acionária na fase inicial.

**SECRETARIA MUNICIPAL
DE ADMINISTRAÇÃO E RH**

Certifico que a Lei Municipal Nº 4337 de 05/04/23
foi afixada no Mural Oficial do Município,
no período de 04/04/23 a 16/04/23

Servidor Responsável
Matrícula: Flávia Marion A. Bicca
Matr. 237558

