

Processo Administrativo n.º 008/2010-CEL

Processo Administrativo n.º 008/2010-CEL

Regulamento

1º CONCURSO UNIVERSITÁRIO DE GAMES PARA TELEFONES CELULARES DA SERCOMTEL

1. ORGANIZAÇÃO

1.1. A Sercomtel Celular S.A. promove a primeira edição do Concurso Universitário de Games para Celulares. O objetivo do Concurso é incentivar e divulgar a produção local, regional e nacional de games dentro do contexto universitário, abrindo novos horizontes para os jogos eletrônicos em seus mais diversos suportes e gêneros. O estímulo e valorização da produção de projetos inovadores para universitários com espírito empreendedor que queiram desenvolver um software de entretenimento para celular. Além disso, busca o desenvolvimento econômico, social e tecnológico da comunidade de Londrina e região.

1.2. Poderão participar deste concurso: no mínimo 01 estudante ou no máximo equipe de 05 estudantes de graduação das Instituições de Ensino Superior do Brasil, inclusive com equipes de alunos de instituições diferentes, obrigatoriamente acompanhados de um professor orientador.

2. LOCAL DE REALIZAÇÃO

2.1. Todas as Instituições de Ensino Superior de Londrina, região e Brasil poderão participar do 1º Concurso Sercomtel de Games e a sua realização deverá ocorrer dentro dos pólos, laboratórios e incubadoras das Faculdades e Universidades participantes.

3. DATA DA REALIZAÇÃO E INSCRIÇÃO

3.1. Os interessados em participar deverão se inscrever e entregar pessoalmente e/ou enviar por Correio com carta registrada através de Aviso de Recebimento (AR) seus Games em condição de utilização no seguinte endereço: Sercomtel Celular S.A., localizada na Rua Professor João Cândido, 555, cidade de Londrina, CEP 86010 000 – área de protocolo, conforme data descrita nos itens 3.2 e 3.4 deste regulamento.

Processo Administrativo n.º 008/2010-CEL

3.2. A data da inscrição do projeto para o Concurso deverá ocorrer entre os dias 14/06/2010 a 20/08/2010. O Concurso é gratuito e aberto a todos os jogos destinados a aparelhos celulares e deverão ser produzidos e/ou finalizados no Brasil.

3.2.1. Os projetos enviados para inscrição deverão ser obrigatoriamente acompanhados de:

- Ficha de inscrição, preenchida e assinada pelo (s) participante (s) e professor orientador;
- Cópia autenticada do comprovante de matrícula do ultimo semestre, evidenciando o vínculo acadêmico do(s) realizadores do trabalho proposto com a instituição de ensino superior;
- Texto descritivo do projeto em papel A4, em formato resumido, com no mínimo 02 (duas) e máximo de 10 (dez) páginas digitadas com espaço simples e fonte Arial 12, incluindo um breve currículo dissertativo do(s) participantes, com no máximo 06 (seis) linhas, que deverá ser entregue em meio físico e eletrônico, devendo o arquivo eletrônico ser compatível com o aplicativo Word.
- Cópia autenticada do R.G. e CPF do (s) estudante (s).
- Identificação do modelo de celular compatível com o game proposto;

3.3. Entende-se por “jogos” games desenvolvidos por estudantes de graduação dentro das instituições de ensino superior, seja como trabalho para disciplinas, projetos de conclusão de cursos, inovação tecnológica ou ainda iniciativas de desenvolvimento de games realizadas por estudantes universitários fora do contexto de seus cursos, desde que não tenham sido realizadas no âmbito de empresas.

3.4. O Game deve ser entregue em funcionamento e em condição de utilização em telefones celulares em até 30/11/2010. Para a entrega do Game já em condição de funcionamento e em condição de utilização em telefones celulares, no remetente do envelope lacrado deverá conter o (s) nome (s) do (s) autor (es) e o título do trabalho, bem como o nome do professor orientador. Quando em grupo, deverá eleger um líder que representará a equipe quando assim for exigido pelo organizador do Concurso.

3.4.1. Os Game já em condição de funcionamento e em condição de utilização em telefones celulares deverão ser obrigatoriamente acompanhados de:

Processo Administrativo n.º 008/2010-CEL

- Cópia autenticada da ficha de inscrição protocolada ou do Aviso de Recebimento (AR) da correspondência enviada;
- Cópia autenticada do comprovante de matrícula do último semestre evidenciando o vínculo acadêmico do(s) realizador (es) do trabalho proposto com a instituição de ensino superior;
- 05 (cinco) vias do trabalho inscrito, tendo a primeira página a identidade completa dos concorrentes e do professor orientador (nome completo, endereço para correspondência, telefone e e-mail para contato, de cada membro da equipe), com breve currículo dissertativo do(s) proponentes, com no máximo 06 (seis) linhas e a descrição do projeto completo do game, em versão impressa de forma descritiva, em papel A4, em formato resumido, com no mínimo 10 (dez) e máximo de 20 (vinte) páginas digitadas em espaço simples e fonte Arial 12, em meio físico e eletrônico, devendo o arquivo eletrônico ser compatível com o aplicativo Word.
- 05 (cinco) cópias do Game já em condição de funcionamento e em condição de utilização em telefones celulares, em CD-Rom, devidamente identificadas;
- Cenas (screenshots) dos games inscritos, em CD-Rom, nos formatos "TIF" ou "JPEG", com pelo menos 300 dpi de resolução;
- Identificação dos modelos de celulares compatíveis com o game desenvolvido;

3.5 Os 15 (quinze) finalistas (protótipos dos jogos) selecionados deverão ser apresentadas para a banca examinadora no endereço discriminado no item 3.1, entre os dias 01 e 10/12/2010, conforme edital de convocação a ser publicada no site: www.sercomtelcelular.com.br. Caso a Sercomtel não possua em seu estoque aparelho celular compatível com o game desenvolvido, que pode ser verificado através do site <http://www.sercomtelcelular.com.br/listaAparelho.asp>, caberá a equipe providenciar um aparelho para demonstração a banca examinadora.

3.6. Serão aceitos games de todos os gêneros como por exemplo, aventura, ação, corrida, esportes, estratégia, arcade, RPGs, webgames, advergames, entre outros.

3.7 Os Games deverão ser projetados utilizando a linguagem Java Platform Micro Edition (Java ME) com perfil Mobile Information Device Profile (MIDP) 2.0 ou 2.1 ou 3.0 e configuração Connected Limited Device Configuration (CLDC) 1.0 ou 1.1, ou para o sistema operacional Windows CE ou para o sistema operacional Symbian ou o sistema operacional Android e devem funcionar plenamente em telefones celulares compatíveis.

Processo Administrativo n.º 008/2010-CEL

3.8. Cada participante poderá inscrever até 02 (dois) projetos, desde que estes tenham sido produzidos dentro das determinações apresentadas neste regulamento. Cada aluno poderá participar de 02 (duas) equipes no máximo.

3.9. Cada Professor orientador poderá orientar até o número máximo de 04 (quatro) equipes participantes.

3.10. Os trabalhos que estiverem em desacordo com este regulamento não serão aceitos, bem como aqueles que apresentarem problemas técnicos. O proponente deverá verificar a qualidade das cópias antes de enviar seu trabalho.

Parágrafo Único. A organização do Concurso não se responsabilizará por qualquer tipo de dano físico que porventura venha a ocorrer no material inscrito, em decorrência de seu transporte e uso.

4. SELEÇÃO

4.1. A seleção dos Games finalizados em condição de funcionamento e em condição de utilização em telefones celulares que farão parte do 1º Concurso Sercomtel de Games ficará a cargo da comissão organizadora.

4.2. Os autores das propostas selecionadas serão notificados pelos organizadores do Concurso.

4.3 O resultado da seleção de até 15(quinze) projetos que participarão do concurso será divulgado a partir do dia 30/08/2010.

4.4. A divulgação dos três vencedores premiados bem como a entrega dos prêmios será realizada às 09h00min do dia 17 de Dezembro de 2010, em solenidade no auditório da UNISER – Universidade de Negócios Sercomtel, situada na Rua Fernão de Magalhães, 383 – Bairro Aeroporto, CEP 86036-070, em Londrina – PR.

5. JÚRI

5.1. A avaliação dos trabalhos selecionados ficará a cargo do Júri do Concurso, sendo composto por três (03) profissionais da promotora, um (01) representante do Conselho Municipal de Ciência e Tecnologia e um (01) representante da FIEP/SENAI, totalizando cinco (05) jurados que serão convidados pela comissão organizadora. A critério da promotora do concurso poderá haver alteração na composição do júri descrito.

Processo Administrativo n.º 008/2010-CEL

5.1.1 A comissão julgadora deverá eleger o presidente, dentre seus pares, que conduzirá, em prazo previsto: a seleção, a classificação e a proclamação final dos resultados.

5.1.2 O Júri e a organização do Concurso poderão, eventualmente, conceder Menções Honrosas, aos proponentes dos trabalhos participantes.

5.1.3 As decisões do Júri e da organização do Concurso são irrevogáveis e irrecuráveis.

5.1.4 Os critérios de seleção e classificação são:

- A) Originalidade da solução proposta;
- B) Viabilidade da proposta;
- C) Perspectivas de mercado da inovação proposta;
- D) Visual gráfico

6. DA PREMIAÇÃO

- a) 1º colocado – R\$ 5.000,00 em dinheiro e certificado para todos os participantes e 01 (um) celular Samsung Star 3G ou Nokia E63 3G ou similar para o Professor Orientador;
- b) 2º colocado – R\$ 3.000,00 em dinheiro e certificado para todos os participantes e 01 (um) celular Samsung Star 3G ou Nokia E63 3G ou similar para o Professor Orientador;
- c) 3º colocado – R\$ 2.000,00 em dinheiro e certificado para todos os participantes e 01 (um) celular Samsung Star 3G ou Nokia E63 3G ou similar para o Professor Orientador.
- d) Para os demais finalistas (4º ao 15º colocado) serão entregues certificados de participação.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1. Os trabalhos selecionados conforme o Item 3.5 deverão ser apresentados através do aplicativo Microsoft Power Point, com duração de no máximo 20 (vinte) minutos por equipe, em microcomputadores com 1Gbyte de memória RAM e sistema operacional Windows XP . Caso haja a necessidade de uso de outro sistema operacional, de placas de vídeos ou outros hardwares diferentes dos disponibilizados, os autores dos trabalhos selecionados deverão contatar a organização com antecedência e apresentar solução técnica para que a exibição aconteça dentro da normalidade.

7.2. As despesas de remessa de correio dos games inscritos ficarão a cargo dos realizadores dos trabalhos.

Processo Administrativo n.º 008/2010-CEL

7.3. As imagens estáticas e as seqüências audiovisuais dos games inscritos poderão ser usadas pela comissão organizadora para a divulgação do Concurso nos meios de comunicação.

7.4. Os trabalhos inscritos passarão a fazer parte integrante do acervo do Concurso Universitário de Games, podendo ser utilizados, sem fins lucrativos, para consultas e programações culturais.

7.5. Cabe aos realizadores e participantes dos trabalhos inscritos toda a responsabilidade pelo direito de uso de imagens, sons, códigos e demais fontes utilizadas nos games, de acordo com a legislação autoral e intelectual vigente.

7.6. Os vencedores do Concurso (1º, 2º e 3º colocados) deverão assinar termos de cessão de uso de suas propriedades (Games vencedores) pelo prazo de 01 (um) ano com exclusividade e sem nenhum custo adicional para a Sercomtel Celular S.A., sendo que a Sercomtel repassará os Games sem custo aos seus clientes interessados. Após o prazo de 01 (um) ano, os vencedores do Concurso poderão comercializar os Games com as demais operadoras de telefonia celular e também com a Sercomtel Celular S.A.

7.7. O material protocolado ou encaminhado pelo correio com carta registrada através de Aviso de Recebimento (AR) não será devolvido.

7.8. A inscrição no 1º Concurso Sercomtel de Games implica na plena aceitação por parte de seus participantes das condições expostas neste regulamento.

7.9. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização do Concurso.

7.10 Não poderão concorrer trabalhos já premiados em outros eventos.

7.11 Os participantes serão os responsáveis pela originalidade e exclusividade do jogo apresentado. Caso houver a identificação ou denúncia de plágio ou cópia de produtos existentes no mercado, os participantes serão diretamente responsabilizados em conformidade com a legislação vigente.

Londrina, 08 de Junho de 2010.

Sercomtel Celular S.A.

OSCAR ALBERTO BORDIN

Vice Presidente