

Regulamento do Concurso para Escolha da Logomarca do Curso de Ciência da Computação da Universidade Regional Integrada – URI Erechim

1. APRESENTAÇÃO

1.1 O presente "Concurso para Escolha da Logomarca do Curso de Ciência da Computação da Universidade Regional Integrada" (doravante denominado apenas "Concurso") é uma iniciativa do NDE - Núcleo Docente Estruturante do Curso de Ciência da Computação da URI - Campus de Erechim (doravante denominado apenas "Curso"), e promovido pela coordenação do Curso com apoio da (citar aqui quais entidades da universidade dão apoio).

1.2 Este Concurso é uma proposta integrante das comemorações de 30 anos do Curso no Campus de Erechim.

1.3 Entende-se por Logomarca o conjunto formado pela representação gráfica do nome de determinada marca, em letras de traçado específico, fixo e característico (logotipo) e seu símbolo visual (figurativo ou emblemático), doravante denominado apenas "Logo".

2. DOS OBJETIVOS

2.1 Este Concurso tem como objetivo principal a escolha de uma Logomarca para representar o Curso de Ciência de Computação, que será a identidade visual deste, utilizando um simbolismo que represente: o escopo de atuação, a pesquisa científica, o ensino, a extensão e as qualidades do Curso.

2.2 O Logo escolhido será adotado como a "marca oficial" do Curso, sendo a identidade visual de caráter multiplicativo, permitindo sua utilização nas mais variadas peças e meios de comunicação, incluindo, mas não limitado a: placas identificadoras, papelaria, peças impressas em geral, outdoors, banners, camisetas, páginas nas mídias digitais, cartazes, faixas, pôsteres, folhetos, formulários, vídeos, documentos oficiais, entre outros.

2.3 Atribuem-se ao objetivo principal do Concurso finalidades concomitantes como:

- I) Desenvolver nos discentes do Curso a expressão sobre o tema abordado;
- II) Motivar a busca de informações sobre o tema exposto, a fim de desenvolver um trabalho que esteja de acordo com as diretrizes e objetivos do Curso em sua graduação ativa;
- III) Estimular a interdisciplinaridade;
- IV) Proporcionar a prática cultural entre alunos e comunidade acadêmica;
- V) Compreender a sociedade numa estrutura de tempo e espaço, valorizando e confrontando as vivências com a realidade a fim de construir a sua cidadania;
- VI) Valorizar produções dos próprios discentes.

3. DOS PARTICIPANTES

3.1 Este Concurso é aberto exclusivamente aos acadêmicos regularmente matriculados no curso de Ciência da Computação da URI - Campus de Erechim.

3.2 As propostas podem ser criações individuais ou coletivas. No caso de criação coletiva, na ficha de inscrição deverá ser indicado um representante legal do grupo.

3.3 Considera-se participante do Concurso pessoa física que tiver seu trabalho inscrito em conformidade com as normas estabelecidas neste regulamento.

3.4 Cada participante poderá enviar apenas 1 (uma) única proposta, seja ela individual ou como participante de um determinado coletivo.

3.5 A participação neste Concurso é voluntária e gratuita, não estando condicionada, em hipótese alguma, à compra de produtos ou serviços pelos participantes, sendo, portanto, de caráter exclusivamente cultural, recreativo e interdisciplinar.

4. DAS INSCRIÇÕES DAS PROPOSTAS

4.1 A inscrição da(s) proposta(s) poderá ser feita via digital no sistema de eventos da URI.

4.2 No ato da inscrição, o Logo proposto será entregue em formato compactado digital, com as seguintes especificações:

I) Arquivo compactado ZIP (formato padronizado ISO/IEC 21320-1:2015), contendo o Logo em exatamente 5 (cinco) arquivos conforme especificado abaixo:

II) Arquivo em formato PDF (Portable Document Format, padronização ISO32001-1:2008) com duas páginas, estando o Logo com tamanho adequado para impressão em 10cm x 15 cm, repetido nas duas páginas, sendo a primeira com o fundo branco e a segunda com o fundo preto;

III) Arquivo em formato SVG (Scalable Vector Graphics, MIME image/svg+xml, versão 1.1), que é um formato vetorial livre;

IV) Arquivo PNG (Portable Network Graphics, MIME image/png padronização ISO 15948 / IETF RFC 2083) com fundo branco;

V) Arquivo PNG (Portable Network Graphics, MIME image/png padronização ISO 15948 / IETF RFC 2083) com fundo preto;

VI) Arquivo PNG (Portable Network Graphics, MIME image/png padronização ISO 15948 / IETF RFC 2083) com fundo transparente (utilização do "canal alfa").

4.3 O(a) participante ao realizar a sua inscrição no presente Concurso, de forma automática desde já autoriza a utilização de seus dados pessoais para fins do presente certame, autorizando ainda a divulgação de seu(s) nome(s) e dados públicos em associação ao Logo submetido, em todas as mídias faladas, escritas, virtuais, e outros meios de divulgação.

4.4 A inscrição do(a) participante ou a respectiva assinatura no Termo de Cessão de Direito Autoral implicará a sua aceitação plena das condições estabelecidas neste Regulamento.

5. DA PROPOSTA DE LOGOMARCA

5.1 O trabalho entregue pelos participantes deverá ser de autoria própria e não ter qualquer conotação que atente contra a lei ou a moral.

5.2 Os trabalhos e propostas serão representados através de um desenho figurativo (símbolo visual), acompanhado da representação gráfica com os dizeres "Ciência da Computação".

5.3 As propostas deverão se concentrar em características que definem a identidade do curso, sendo de livre escolha o uso de fontes (tipografia), elementos e imagens, desde

que as mesmas não violem direitos autorais. Preferencialmente, deverão ser utilizadas as cores do curso que são AZUL (no tom utilizado na logomarca da universidade) E BRANCO.

5.4 Poderão participar somente trabalhos originais e inéditos, produzidos pelos próprios participantes em softwares gráficos de livre escolha. Não serão aceitos trabalhos (logomarcas) que já tenham sido utilizados para outros símbolos públicos ou privados ou que tenham recebido algum prêmio.

5.5 Na hipótese de recebimento, pela Comissão Julgadora, de dois ou mais trabalhos com conteúdos idênticos ou significativamente similares, análogos ou que, de qualquer forma, possam ser interpretados como cópia e/ou reprodução, total ou parcial, apenas será considerada para os efeitos de participação o primeiro a ser recebido, sendo os demais desconsiderados para efeitos de julgamento ou premiação.

6. DA SELEÇÃO E DO JULGAMENTO

6.1 A seleção das propostas ocorrerá em 3 etapas:

6.2 Na primeira etapa, a de pré-seleção, a seleção será realizada por uma banca avaliadora formada por quatro professores do Curso, levando em consideração os seguintes critérios:

- I) Criatividade (envolve inovação conceitual e técnica, e aspectos estéticos), que compõe 20% da nota;
- II) Originalidade (desvinculação da proposta em relação a outras marcas existentes), que compõe 20% da nota;
- III) Aplicabilidade (possibilidade de diferentes aplicações em mídias impressas e digitais), que compõe 30% da nota;
- IV) Comunicabilidade (capacidade comunicativa dos objetivos do Logo e do Curso), que compõe 30% da nota.

6.3 As 3 (três) propostas que obtiverem as maiores notas estarão classificadas para a segunda etapa, em que serão apresentadas e submetidas a votação aberta a toda a comunidade acadêmica, sendo esta uma votação pública e com um voto por discente regularmente matriculado no curso. Esta segunda etapa é meramente classificatória, e não eliminatória. Em caso de empate na etapa anterior, a banca poderá incluir, a seu critério, mais de 3 (três) propostas como classificadas.

6.4 Na terceira e última etapa, a de classificação final, a seleção será realizada por uma banca avaliadora formada por 7 integrantes do Curso, sendo 4 professores do NDE do Curso, 1 representante da universidade, 1 representante discente, e 1 representante da comunidade. Para definição final das notas, levarão em consideração os seguintes critérios:

- I) A votação pública, que compõe 40% da nota final;
- II) A média aritmética simples das notas atribuídas pelos professores do NDE do Curso, que compõe 30% da nota final;
- III) A média aritmética simples dos demais avaliadores, que compõe 30% da nota final.

6.5 Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:

- I) A maior nota atribuída pelos professores do NDE do Curso;
- II) Persistindo o empate, será utilizada a classificação da votação pública;
- III) Persistindo o empate, será atribuída uma nova nota de desempate dada pelo coordenador do Curso.

7. DO CALENDÁRIO

20/08/2024 – Divulgação do regulamento e abertura das inscrições.

23/09/2024 – Encerramento das inscrições e de envio das propostas – horário 23h59 (somente via digital).

24/09/2024 – Início do período de pré-seleção das propostas pela Comissão Julgadora.

24/09/2024 – Apresentação das propostas classificadas e abertura da votação pela comunidade acadêmica.

26/09/2024 – Encerramento da votação – horário 23h59 (somente via digital).

27/09/2024 – Divulgação do resultado final do concurso.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. O resultado do Concurso será anunciado no dia 27 de setembro de 2024, durante a solenidade de comemoração alusiva aos 30 anos do Curso, onde acontecerá a divulgação oficial do evento para as comunidades interna e externa.

8.2. Ao trabalho enviado como proposta que ficar classificado como primeiro colocado será conferido:

I) Certificado de vencedor e de participação no Concurso;

II) Prêmio surpresa proveniente de patrocínio;

III) Divulgação do nome e do trabalho nos canais oficiais de comunicação do Campus.

8.3. Adicionalmente, poderão haver prêmios oferecidos pela comunidade acadêmica, patrocinadores e apoiadores do evento, que serão divulgados durante a solenidade de premiação.

8.4. Os demais trabalhos que ficarem classificados em segundo e terceiro lugar receberão:

I) Menção honrosa;

II) Certificado de participação.

8.5. A todos os demais participantes que enviarem propostas classificadas, será conferido certificado de participação para fins de contabilização de horas acadêmicas extracurriculares, equivalente a 2 horas.

8.6. Os prêmios e certificados serão entregues durante a solenidade de comemoração, e os participantes premiados deverão estar presentes ou indicar um representante para o recebimento.

8.7. Caso o vencedor não possa comparecer à cerimônia de premiação, o prêmio poderá ser retirado posteriormente na coordenação do Curso, mediante agendamento prévio.

9. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

9.1 A comissão organizadora do Concurso é composta pelos seguintes professores do Curso de Ciência da Computação da URI - Campus de Erechim:

Prof. Daniel Menin Tortelli

Prof. Fabio Asturian Zanin

Prof. Marcos Andre Lucas

Prof. Neilor Avelino Tonin

9.2 A comissão organizadora será responsável por:

- I) Coordenar todas as etapas do Concurso;
- II) Garantir a transparência e a integridade do processo de seleção;
- III) Divulgar informações relevantes e atualizações sobre o Concurso;
- IV) Supervisionar a pré-seleção das propostas;
- V) Organizar a apresentação das propostas classificadas e a votação pública;
- VI) Coordenar a cerimônia de premiação.

9.3 Os demais membros das bancas de avaliação, incluindo representantes discentes, representantes da universidade e representantes da comunidade, serão divulgados em data oportuna.

9.4 A comissão organizadora poderá, a seu critério, convidar profissionais e especialistas externos para colaborar na avaliação das propostas, assegurando a imparcialidade e a diversidade de opiniões no julgamento.

9.5 Em caso de quaisquer dúvidas ou controvérsias referentes ao Concurso, a comissão organizadora será responsável por deliberar e tomar as decisões necessárias, sempre em conformidade com este regulamento.

9.6 Os contatos da comissão organizadora estarão disponíveis no endereço oficial do Concurso para eventuais esclarecimentos e suporte aos participantes.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1 A decisão da comissão julgadora será soberana e de caráter irrevogável. Não caberá qualquer recurso por parte dos participantes, e não será permitida a revisão das notas ou pedidos de reconsideração.

10.2 Em caso de decisão da comissão organizadora de cancelar o Concurso, devido a circunstâncias de força maior, caso fortuito, ou insuficiência de inscrições, a instituição de ensino reserva-se o direito de suspender o Concurso sem que isso gere qualquer direito à indenização para os participantes. A decisão será divulgada com a máxima transparência e em tempo hábil.

10.3 A participação no Concurso implica a aceitação total e irrestrita dos termos e condições estabelecidos neste regulamento. Os participantes concordam em cumprir todas as diretrizes e instruções fornecidas pela Comissão Organizadora.

10.4 A Comissão Organizadora compromete-se a garantir a confidencialidade dos dados pessoais dos participantes, que serão utilizados exclusivamente para os fins do Concurso e conforme as normas de proteção de dados aplicáveis.

10.5 O regulamento do Concurso estará disponível para consulta pública no endereço oficial do evento, e os participantes são responsáveis por se manterem atualizados com qualquer alteração ou adição ao regulamento que possa ser publicada.

10.6 A Comissão Organizadora e a instituição de ensino não se responsabilizam por eventuais problemas técnicos que possam ocorrer durante o processo de inscrição ou votação, e os participantes devem garantir que suas propostas sejam enviadas dentro dos prazos estabelecidos.

10.7 Todos os aspectos não previstos neste regulamento serão avaliados e decididos pela Comissão Organizadora. A comissão terá autoridade para resolver qualquer situação excepcional ou imprevista que possa surgir durante o Concurso, assegurando a justiça e a integridade do processo.