

REGULAMENTO DO CONCURSO CULTURAL

Campuseiros Apresentam na Globo

DO CONCURSO CULTURAL

1. O Concurso Cultural denominado “Campuseiros Apresentam na Globo” é promovido pela **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.**, pessoa jurídica de direito privado, inscrita sob o CNPJ nº 09.150.231/0001-56, estabelecida na Av. Angélica, 2163, conjuntos 65 e 66, Bairro Consolação, na cidade de São Paulo/SP, Inscrição Municipal: 3686.292-4 e Inscrição Estadual: isento.
2. O Concurso Cultural é dirigido aos campuseiros e não prevê prêmios aos projetos selecionados para apresentação no evento Expo I9, realizado pela Globo Comunicações e Participações S.A.
3. A participação neste certame é voluntária e gratuita. Ainda, independe da sorte.
 - 3.1) Somente poderão participar do concurso aquelas pessoas denominadas campuseiros, as quais devem estar cadastradas no site www.campus-party.com.br.
4. Não poderão participar deste concurso pessoas jurídicas e demais empregados, fornecedores e parceiras da **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.**, bem como as demais pessoas que operacionalizam o evento Campus Party Brasil.
5. Não poderão participar deste concurso pessoas físicas ou jurídicas de funcionários da Globo Comunicações e Participações S.A., bem como de seus respectivos parentes.
6. O presente Concurso não está sujeito a autorização prévia do agente regulador, conforme Lei 5.768/71 e Decreto 10.951/72.

DA PARTICIPAÇÃO

7. O Concurso Cultural irá escolher os 5 (cinco) melhores projetos de produto ou serviço, os quais se incluam nos requisitos da cláusula 9 (nona) deste regulamento para Campuseiros Apresentam e que tenham as melhores avaliações, conforme os critérios abaixo:

- Inovação;
- Tecnologia utilizada;
- Viabilidade do projeto.

8. A **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.** irá dispor em seu blog um post convidando as pessoas a participarem do concurso, devendo os interessados tomar as seguintes providências:

- Seguir os passos mencionados no post;
- Ter ciência de que, ao seguir os passos descritos e enviar as informações solicitadas, automaticamente aceitará as bases do concurso.

9. Para participar o interessado deverá preencher os seguintes requisitos:

A) Inovação: o projeto deve ter uma diferenciação tecnológica e/ou competitiva em relação ao que existe em seu ramo de atividade, assim como um grande potencial de mercado.

B) Aplicação Tecnológica: o projeto deve ser de um produto ou serviço que solucione, claramente, um problema ou carência do mercado atual ou futuro, nacional ou internacional.

C) Áreas: o projeto participante do concurso cultural “Campuseiros Apresentam na Globo” deverá se enquadrar em uma das categorias abaixo:

- i. Vídeo: serviços de vídeo e aplicativos;

- ii. M2M: novos aplicativos e sistemas para integração entre máquinas (machine to machine) e promoção da internet das coisas: carros, lares, escritórios e a própria cidade;
 - iii. Cloud Computing: virtualização de dispositivos e desenvolvimento de XaaS (Anything as a Service – Qualquer coisa como serviço);
 - iv. Aplicativos: criação de aplicativos que auxiliem novas formas de monetização, propagandas, serviços personalizados e voltados para o consumidor;
 - v. Segurança: foco no desenvolvimento de produtos e serviços de segurança da informação, segurança eletrônica e segurança de dispositivos móveis;
10. Não poderão se inscrever no concurso cultural “Campuseiros Apresentam na Globo” projetos que já estejam sendo comercializados por alguma empresa.
11. O Concurso terá validade em todo o território nacional, estando vigente entre os dias 1 de setembro de 2011 e 18 de setembro de 2011.
12. O interessado deverá enviar a url do vídeo ou apresentação constante em página de compartilhamento de vídeos e/ou arquivos da internet até as 23 horas do dia 18 de setembro de 2011 para o e-mail comunicacao.cpbr@futura networks.com.
13. Somente serão aceitos os vídeos e apresentações enviados nos meios dispostos neste regulamento.

DA ELEIÇÃO DOS PROJETOS

14. O concurso será dividido em três etapas:
- A) Na primeira etapa a **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.** escolherá, dentre os inscritos, os 5 (cinco) melhores projetos que participarão do Expo I9.
 - B) Na segunda etapa, a ser realizada no dia 2 de outubro de 2011, os autores dos 5 (cinco) melhores projetos terão seus projetos expostos na Expo I9 e poderão apresenta-los para os visitantes.
 - C) Na terceira etapa, a ser realizada no dia 3 de outubro de 2011, os autores dos 5 (cinco) melhores projetos se apresentarão para um grupo formado por diversas

áreas da Rede Globo, durante a Expo I9, sendo que a apresentação deverá ter uma duração de, no máximo, 15 (quinze) minutos.

15. Durante os (2) dois dias de exposição, haverá uma votação dos visitantes da Expo I9, para eleger o projeto mais inovador.
16. A organização do concurso se reserva o direito de não selecionar qualquer projeto, caso assim entenda.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

17. O projeto será desclassificado caso o comportamento de um dos integrantes do projeto seja inadequado ou viole direito de terceiros.
18. A decisão da **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.** é soberana, não sendo possível a interposição de qualquer recurso.
19. Os resultados do concurso serão disponibilizados através do site <http://www.campus-labs.com/br/>.
20. Caso a organização não consiga contatar os vencedores, esta se reserva o direito de decidir, neste caso, se realiza novo concurso.
21. A **Globo Comunicações e Participações S.A** se responsabilizará pelos custos de deslocamento de 1 (um) representante de cada projeto selecionado, desde sua origem (somente para aqueles que residam no Brasil) até a cidade do Rio de Janeiro, bem como pelos custos de hospedagem.
22. Este Concurso Cultural tem caráter exclusivamente recreativo cultural.
23. A **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.** não se responsabiliza por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.
24. Os participantes cedem gratuitamente os direitos patrimoniais sobre o projeto realizado, autorizando **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.** e **Globo Comunicações e Participações S.A** a usarem e divulgarem a imagem do mesmo, apresentado-os como ferramentas de difusão ou publicidade, incluindo a divulgação ou utilização destes em suas páginas de internet, atuais ou futuras, ou qualquer outro meio, desde que cite a autoria.

25. O participante autoriza, desde já, a utilização do seu nome e do seu projeto em qualquer mídia existente.
26. A **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.** poderá incluir os dados enviados a suas bases de dados e listas de contatos e terá, como obrigação, a necessidade de fornecer esta informação caso uma autoridade competente assim o determine. Caso o usuário queira ser excluído da lista de contatos, deverá fazer contato seguindo as instruções dispostas no e-mail enviado pela organização ou empresa terceira. A organização também deixa aberta a possibilidade de troca, tanto das datas, quanto do local do evento, por conta de motivos de força maior.
27. O participante somente poderá enviar projeto de sua autoria, não podendo constituir-se em plágio.
28. Não cabe a **FUTURA NETWORKS DO BRASIL CONSULTORIA LTDA.** nenhuma responsabilidade pelo envio de projetos de terceiros, de modo que os participantes responderão por qualquer reivindicação.
29. Responderá civil e criminalmente o participante que utilizar-se de meios fraudulentos, sendo excluído do Concurso Cultural.
30. Os projetos de conteúdo ilícito e imoral serão desclassificados.
31. O participante, no ato da inscrição, aceita todos os termos deste regulamento.

São Paulo, 1 de setembro de 2011

Futura Networks do Brasil Consultoria Ltda..