

**REGULAMENTO 9ª EDIÇÃO  
PROGRAMA CAMPUS MOBILE**

São Paulo, 15 de outubro de 2020.

**Realizador:**

- (a) Instituto Claro, CNPJ 04.521.945/0001-00, com sede na Avenida Presidente Vargas, nº 1012, 16º andar, Centro, Cidade do Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, CEP 20.071-002.

**1 – PROGRAMA CAMPUS MOBILE**

- 1.1** O Programa CAMPUS MOBILE é uma iniciativa do Instituto Claro, em parceria com a Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC), e com o apoio do Laboratório de Sistemas Integráveis da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (LSI-USP), e tem como principal objetivo identificar, estimular e **contribuir para a formação de talentos** em nível universitário para atuação no desenvolvimento de conteúdos e novos serviços de telefonia móvel e contribuir para o desenvolvimento social e econômico do Brasil.
- 1.1.1** É também interesse do Programa **fomentar a diversidade** de gênero, étnica e regional na área de desenvolvimento tecnológico e inovação por meio das equipes selecionadas.
- 1.2** Este é um concurso de caráter exclusivamente cultural, sem qualquer modalidade de sorteio ou pagamento, nem vinculado à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, aberto a todas as pessoas residentes e domiciliadas no Brasil, nos termos do artigo 30 do Decreto Lei nº 70.951/72.
- 1.3** Candidatos e candidatas, inscritos individualmente ou em equipe com até 3 (três) membros, deverão apresentar e inscrever ideias e soluções, doravante denominados Projetos, para serem implementados utilizando as tecnologias móveis em uma das seguintes categorias: **Diversidade, Educação, Games, Saúde, Smart Cities** ou **Smart Farms**. A categoria **Diversidade** contempla produtos e serviços que contribuam com empoderamento, combate à discriminação e promoção dos direitos de populações historicamente minorizadas; projetos voltados para equidade de gênero, projetos nas temáticas étnico-racial, sexualidade, direitos humanos e inclusão das pessoas com deficiência são encorajados a se inscreverem nesta categoria, embora não sejam os únicos temas de interesse. Projetos na categoria **Educação** são produtos ou serviços inovadores para dispositivos móveis que promovam e aprimorem a aprendizagem dentro e fora da escola, o contexto escolar ou despertem o interesse pelos estudos; contribuam para a redução de desigualdade na Educação, contribuam para enfrentar a distorção idade-série e a evasão escolar, impactando estudantes, docentes, gestores e família. Considerando o momento social atual, em que o mundo se torna cada vez mais digital, serão aceitas também propostas que facilitem a educação e o desenvolvimento de habilidades em meio a cultura digital, como o estímulo ao olhar crítico para uso eficiente das tecnologias, o envolvimento para construções colaborativas e o aprimoramento do ensino remoto. A categoria **Games** aceita jogos inovadores para plataformas móveis (2D, 3D, realidade aumentada, realidade virtual, baseados em localização, *singleplayer* ou *multiplayer*, *online* ou *offline*) ou jogos físicos apoiados e/ou mediados por aplicativos móveis. Já a categoria **Saúde** é própria para iniciativas voltadas a jornada do paciente, desde a prevenção por meio do bem estar físico e mental, incentivando as pessoas a se tornarem agentes de sua própria saúde, como também no apoio ao diagnóstico, no acompanhamento e monitoramento do tratamento, no

desfecho clínico e em outras etapas, por exemplo, remoção e internação. Também se encaixam na categoria produtos e serviços para dar apoio a profissionais em atividades clínicas, soluções para instituições de saúde visando melhorar a produtividade, ampliar a efetividade na assistência a pacientes, ou soluções que promovam o acesso igualitário ao sistema de saúde, além de projetos para o enfrentamento de epidemias. A categoria **Smart Cities** contempla soluções que tornem as atividades em centros urbanos mais eficientes e melhorem a vida de seus habitantes, aprimorando aspectos do cotidiano como moradia, mobilidade, lazer, trabalho e cidadania, entre outros. Na categoria **Smart Farms** serão aceitos projetos que contribuam para melhorar a vida dos habitantes em regiões rurais e suas atividades econômicas, como produção agropecuária, turismo ecológico, extrativismo sustentável e outras; também envolve projetos tecnológicos para agregação de valor em comunidades remotas.

## **2 – CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

**2.1** Poderá concorrer ao Programa CAMPUS MOBILE quem demonstrar:

- Ter perfil alinhado ao objetivo do CAMPUS MOBILE (item 1.1);
- Ter habilidade técnica para implementar o projeto proposto e colocá-lo em prática, na forma de um protótipo de aplicativo, produto e/ou serviço ao final do programa.

**2.1.1** Poderá se candidatar ao Programa quem preencher todos os seguintes requisitos:

- Estar cursando graduação em Instituição de Ensino Superior no Brasil ou ter concluído graduação no Ensino Superior do Brasil em 2019 ou 2020;
- Ter no mínimo 18 anos no ato da inscrição;
- Ser responsável direto pelo projeto proposto: idealização e execução.

**2.2** Candidatos e candidatas, inscritos individualmente ou em equipe com até 3 (três) membros, poderão participar com apenas um projeto (ideia de aplicativo ou serviço de tecnologia móvel), somente em uma categoria.

**2.2.1** Candidatos e candidatas que se inscreverem em mais de um projeto serão desclassificados do Programa.

**2.3** Ficam impedidos de participar do CAMPUS MOBILE aqueles que não se enquadrarem nos requisitos dispostos nos itens 2.1 e 2.1.1, bem como, aqueles descritos nos itens 11.1, 11.2 e 11.3.

**2.4** As ideias submetidas devem ser relativas a projetos de conteúdos, produtos ou serviços para telefonia móvel em fase de especificação ou de implementação. Por especificação entende-se um detalhamento de: ideia com sua descrição, definição do contexto no qual ela está inserida, público-alvo e aspectos mais inovadores. Por implementação, entende-se uma ideia detalhada cuja concretização tenha sido iniciada com busca de soluções técnicas e/ou criação de protótipos parciais.

**2.5** As ideias submetidas (projetos) devem contemplar obrigatoriamente o uso de telefonia móvel, sendo celulares ou outras plataformas que utilizem redes de telefonia móvel.

**2.6** A Organização do Programa poderá determinar a mudança de categoria do Projeto inscrito caso avalie que este seja mais compatível com outra categoria.

### **3 – ETAPAS DO PROGRAMA CAMPUS MOBILE**

**3.1** O Programa Campus Mobile – 9ª Edição desenvolver-se-á em 5 (cinco) etapas.

**3.1.1 Etapa 1 – Inscrição das ideias e soluções (Projetos) (15/10/2020 a 22/11/2020):**

As inscrições estarão abertas de **15/10/2020** a **22/11/2020** pelo site [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile).

**3.1.2 Etapa 2 – Seleção das Ideias e Soluções (Projetos) (23/11/2020 a 17/12/2020):**

A Comissão Técnica selecionará até 17 projetos em cada categoria mais aptos a participar do Programa CAMPUS MOBILE, limitado ao número máximo total de 240 pessoas diretamente vinculados aos projetos selecionados, conforme ficha de inscrição.

A lista completa com os Projetos selecionados para participarem do Programa Campus Mobile e os estudantes a eles vinculados será divulgada no site [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile), no dia **17/12/2020**.

As pessoas selecionadas deverão seguir o código de conduta do programa ao longo de toda sua duração; as violações serão apuradas pela Organização e podem acarretar em desclassificação conforme disposto no item 11.12.

**3.1.3 Etapa 3 – Desenvolvimento dos Projetos:**

O desenvolvimento de Projetos no âmbito do Programa Campus Mobile ocorrerá em dois momentos distintos:

- **Ambiente Virtual (04/01/2021 a 29/01/2021):** Os participantes selecionados terão a oportunidade de desenvolver suas ideias e contarão com apoio de um Ambiente Virtual e de um mentor ou uma mentora. O Ambiente Virtual oferecerá também a oportunidade de interação com outros participantes e especialistas convidados por meio de fóruns de discussão e videoconferências. As palestras virtuais do Programa trarão temas relacionados a desenvolvimento de conteúdos, produtos e serviços para telefonia móvel.
- **Semana Imersiva (01/02/2021 a 05/02/2021):** Durante a Semana Imersiva, as equipes selecionadas terão a oportunidade de interagir com mentores, mentoras e demais participantes, assistir a palestras e participar de oficinas. A Organização vai divulgar se as atividades serão realizadas presencialmente em São Paulo ou virtualmente, dependendo das restrições impostas pela pandemia de COVID-19. O objetivo desta etapa é ajudar as equipes no refinamento de seus projetos e na elaboração de um protótipo. Ao final da Semana Imersiva, os participantes apresentarão seus projetos para a Banca de Avaliação composta pela Organização do Programa e especialistas, conforme descrito no item 5.3. Nesta etapa serão premiados os três Projetos com melhor desempenho em cada categoria, com o valor de R\$ 1.800,00 líquidos, cada projeto. Sendo 18 projetos premiados ao total.

**3.1.4 Etapa 4 – Finalização de protótipos (10/02/2021 a 05/05/2021):**

A Banca de Avaliação estabelecerá metas para os Projetos premiados na etapa anterior, cujos resultados deverão ser entregues até o dia **25/04/2021**. A Banca de Avaliação agendará uma data para apresentação e arguição sobre os projetos, o que será realizado por videoconferência e/ou presencialmente. Os Projetos que atingirem suas metas serão

premiados com o valor de R\$ 6.000,00 líquidos, cada um. O resultado desta etapa será divulgado até o dia **05/05/2021**.

### **3.1.5 Etapa 5 – Viagem de Imersão:**

Candidatos e candidatas com vínculo ao Projeto participante da Etapa 4 com melhor desempenho em cada categoria serão contemplados com uma viagem para a cidade de San Francisco e ao Vale do Silício nos Estados Unidos, com visitas a empresas e instituições de pesquisa, o que ocorrerá no mês de setembro de 2021.

**3.2** O Instituto Claro se reserva o direito de alterar as datas de realização das Etapas do Programa e será responsável por informar os participantes do CAMPUS MOBILE sobre as referidas alterações.

## **4 – INSCRIÇÕES – ETAPA 1**

**4.1** As inscrições são gratuitas.

**4.2** As inscrições serão feitas por Projeto, respeitando os requisitos de participação constantes na ficha de inscrição.

**4.3** As inscrições válidas poderão ser feitas a partir do dia **15/10/2020** até o dia **22/11/2020**, às 23h59m do horário de Brasília, período que poderá ser prorrogado a exclusivo critério da Organização do Programa.

**4.4** A ficha de inscrição online para Projetos estará disponível no endereço [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile). Para se inscrever, candidatos e candidatas, inscritos individualmente ou em equipe com até 3 (três) membros, deverão preencher integralmente a ficha online. Não serão recebidas inscrições enviadas por outros meios, como e-mail ou correio ou após **22/11/2020** - 23h59m (horário de Brasília), data e horário de término das inscrições.

**4.4.1** A ficha de inscrição contém 3 (três) partes distintas:

- Parte 1: Dados gerais de candidatos e candidatas.
- Parte 2: Informações sobre o perfil de candidatos e candidatas.
- Parte 3: Informações sobre a ideia (Projeto) proposta de aplicativo e/ou serviço de tecnologia móvel.

**4.4.2** Cada inscrição individual ou de equipe também poderá submeter um vídeo, com duração máxima de 1 (um) minuto, para se apresentar. A submissão é opcional e, caso seja necessário, o vídeo poderá ser utilizado na seleção dos Projetos.

**4.4.3** Não serão aceitas alterações na equipe constante na ficha de inscrição do Projeto após o término das inscrições.

**4.5** Somente serão incluídos no processo de seleção inscrições que apresentarem as três partes da ficha, com todos os campos obrigatórios preenchidos e sem irregularidades relacionadas aos requisitos de participação, conforme o item 2 – CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO, e dentro do prazo indicado no item 4.3.

- 4.6** Para efeito de verificação da data de realização de cada inscrição será considerada a data do protocolo gerado pelo sistema online após a finalização do preenchimento da ficha de inscrição, realizado pelo site [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile).
- 4.7** O atendimento a candidatos e candidatas com dificuldades no preenchimento da ficha de inscrição será feito pelo endereço eletrônico [contato@campusmobile.com.br](mailto:contato@campusmobile.com.br), durante o período de inscrições em horário comercial.
- 4.8** A Organização do Programa Campus Mobile poderá solicitar, a qualquer momento durante o processamento das inscrições, documentos e comprovações relacionados a candidatos/candidatas e seus projetos, bem como quaisquer outros documentos e materiais complementares, necessários para subsidiar os trabalhos de análise e seleção, a cargo do Comitê de Seleção mencionado neste regulamento (item 5.3). A Organização do Programa também se dá o direito de contatar por telefone ou videoconferência as pessoas inscritas, caso considere necessária a realização de entrevista para desempate entre os projetos.

#### **Importante**

Recomendamos que não deixem a inscrição para os últimos dias, a fim de evitar sobrecarga no sistema. O Instituto Claro e a LSI-TEC não se responsabilizam por eventuais falhas de tecnologia decorrentes do excesso de acessos.

## **5 – PROCESSO DE SELEÇÃO DOS PROJETOS E PESSOAS A ELES VINCULADOS – ETAPA 2**

- 5.1** Os critérios de seleção estão agrupados em **ELIMINATÓRIOS**, cujo cumprimento é essencial para qualquer inscrição, e **TÉCNICOS**, os quais apresentam diferentes pesos de acordo com sua relevância.
- 5.2** O processo de seleção ocorrerá da seguinte forma:
1. Triagem Eliminatória;
  2. Avaliação Técnica do perfil e da ideia ou proposta de solução;
  3. Seleção de participantes do Programa;
  4. Divulgação dos Projetos selecionados.
- 5.2.1** Na **Triagem Eliminatória**, será realizada a análise das inscrições em relação aos requisitos de participação, itens 2.1 e 2.1.1, sob pena de desclassificação automática. Além disso, serão avaliados os critérios eliminatórios, sendo obrigatório o atendimento a todos, para que cada candidato/candidata se classifique para a próxima etapa. Além disso, só serão aceitas inscrições que:
- tenham todos os campos obrigatórios da ficha de inscrição preenchidos adequadamente;
  - tenham enviado arquivo referente ao documento de identificação válido de cada candidato/candidata com data de nascimento e nome completo legíveis;
  - tenham enviado arquivo referente ao comprovante de matrícula ou diploma ou atestado de conclusão de curso com data de emissão, de forma a demonstrar o vínculo entre cada integrante e sua respectiva Instituição de Ensino Superior;

- correspondam a ideia ou proposta de aplicativo, produto ou serviço que faça uso de telefonia móvel.

**5.2.2** Na **Avaliação Técnica**, os projetos serão analisados pelo Comitê de Seleção frente aos critérios técnicos, sendo que a cada critério corresponde um peso diferente. Os critérios técnicos serão avaliados a partir dos dados preenchidos na ficha de inscrição sobre o perfil de cada pessoa da equipe e proposta de projeto.

Os critérios técnicos sobre o perfil de candidatos e candidatas são:

- **Habilidade técnica** (peso 3): Neste item, será avaliada a capacidade técnica das pessoas, buscando-se indicativos que atestem sua capacidade para implementar o projeto no Programa CAMPUS MOBILE.
- **Atitude criativa e empreendedora** (peso 3): Neste quesito, serão analisadas evidências que demonstrem o perfil criativo de cada integrante, atestando a capacidade de propor soluções inéditas e/ou inovadoras. Também será analisado o perfil empreendedor de candidatos e candidatas, avaliando histórico e iniciativas anteriores que demonstrem a capacidade de viabilizar a realização e sustentabilidade de seus projetos.
- **Autonomia e protagonismo** (peso 2): Neste item, serão avaliadas evidências da capacidade de aprender por conta própria, na busca por conhecimentos, projetos e experiências que reforcem a formação.

Os critérios técnicos sobre o projeto submetido são:

- **Objetividade e clareza** (peso 1): Neste item, será avaliado se o projeto descrito relaciona objetivamente suas definições e possíveis aplicações, e se a descrição permite entender a ideia e seus aspectos principais.
- **Originalidade e inovação** (peso 2): Neste quesito, será avaliado o caráter inovador do projeto apresentado, buscando identificar se a proposta apresenta originalidade, se traz uma solução nova para um problema já abordado, ou se propõe a adaptação diferenciada de uma ideia existente. Também será avaliado neste quesito se o aplicativo, produto ou serviço proposto faz uso de conceitos, técnicas e tecnologias complexas como Inteligência Artificial, Internet das Coisas e análise de Big Data.
- **Viabilidade técnica** (peso 2): Neste critério, serão analisados os recursos necessários para viabilizar o projeto proposto, buscando verificar se estes recursos estão disponíveis ou se necessitam de um plano de captação para que o projeto seja implementado. Além disso, será verificado se está sendo elaborado um plano de sustentabilidade e/ou rentabilidade da solução proposta.
- **Impacto** (peso 3): Neste critério, será avaliado se o público-alvo está bem definido, como o projeto pretende alcançar o público-alvo e qual o impacto previsto. Na categoria Diversidade será avaliado se o aplicativo, produto ou serviço proposto auxilia na inclusão e/ou no empoderamento de grupos minorizados dentro ou fora de organizações e entidades. Na categoria Educação será avaliado se e como o aplicativo, produto ou serviço proposto afeta positivamente o público-alvo, se contribui para a solução de um problema ou necessidade real e se o projeto tem potencial transformador para o contexto educacional. Na categoria Smart Cities será avaliado o potencial de impacto na melhoria da vida dos habitantes de centros urbanos. Na categoria Smart Farms será avaliado o potencial de impacto na melhoria da vida dos habitantes de regiões rurais e atividades econômicas relacionadas a elas ou a comunidades remotas. Em Games será verificado o alinhamento entre

jogabilidade/experiência e o público para o qual o jogo é direcionado. Na categoria Saúde, será avaliado o potencial de melhoria em relação a bem-estar físico e mental ou a melhoria de atividades do ponto de vista da rotina de profissionais e instituições da área.

- 5.2.3** Na **Seleção dos projetos e candidatos/candidatas do Programa**, a Comissão Técnica classificará os projetos e as pessoas aprovados na **Avaliação Técnica** e selecionará até 17 projetos por categoria mais aptos a participar do Programa CAMPUS MOBILE, limitado ao número máximo total de 240 candidatos diretamente vinculados aos projetos selecionados, conforme ficha de inscrição.
- 5.2.4** A lista dos projetos selecionados e dos candidatos a eles vinculados será divulgada no site do Programa [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile) no dia **17/12/2020**. Estes deverão confirmar, até o dia **21/12/2020**, a sua participação no Programa.
- 5.2.5** A Organização do Programa vai levar em consideração, no processo de triagem, os eventuais atrasos em processos de matrícula e conclusão de curso decorrentes da pandemia de COVID-19.
- 5.3** Estão envolvidos no processo de seleção e compõem o Comitê de Seleção/Banca de Avaliação:
- **Instituto Claro**
  - **Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico**
  - **Laboratório de Sistemas Integráveis da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo**
  - **Comissões Técnicas** – formadas por profissionais da área de Engenharia Elétrica ou de Telecomunicações, especialistas no mercado de aplicativos e serviços móveis, especialistas nas categorias do programa e especialistas em inovação e empreendedorismo.
- 5.4** Todas as decisões do Comitê de Seleção são soberanas, não cabendo, em qualquer fase do programa, recursos ou impugnações por partes dos participantes, uma vez que não há informação nem projeto certo ou errado e sim análises dos pontos de vista subjetivos acima evidenciados.
- 5.5** A Organização do Programa poderá selecionar projetos de forma a promover diversidade entre as pessoas participantes.

## **6 – PROCESSO DE AVALIAÇÃO NA ETAPA 3 – DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS**

- 6.1** Os projetos participantes do Programa CAMPUS MOBILE, e as pessoas a eles vinculados, serão avaliados na Etapa 3 por uma Banca de Avaliação na Semana Imersiva em 2021 (descrita no item 3.1.3) e concorrerão a prêmios, conforme item 8 – PREMIAÇÃO.
- 6.2** A Banca de Avaliação será composta pela Organização do Programa e especialistas, conforme descrito no item 5.3.
- 6.3** Os critérios de avaliação dos participantes do Programa estão agrupados em **ELIMINATÓRIOS**, cujo cumprimento é essencial para qualquer participante, e **TÉCNICOS**, que avaliam a qualidade e o processo de desenvolvimento dos projetos ao longo do Programa. Os critérios desta fase têm pesos idênticos entre si.
- 6.4** Os critérios eliminatórios considerados são:

- Participação na Semana Imersiva **(01/02/2021 a 05/02/2021)**, devendo o projeto estar representado em todas as atividades.
- Apresentação e demonstração de protótipo funcional para a Banca de Avaliação durante a Semana Imersiva **(01/02/2021 a 05/02/2021)**. Por protótipo funcional entende-se uma versão do aplicativo, produto e/ou serviço para dispositivos móveis, bem como seus artefatos complementares, que apresente os recursos esperados para o Projeto.

### Importante

**As pessoas selecionadas para o Programa deverão confirmar sua participação nas atividades do Campus Mobile até 21/12/2020.** A Organização entrará em contato por e-mail com cada pessoa selecionada para isso.

#### 6.5 Os critérios técnicos considerados são:

- **Implementação:** Neste critério, avalia-se a habilidade técnica da equipe (programação, organização de sistemas, avaliação de requisitos, testes funcionais) e a qualidade da implementação do protótipo apresentado.
- **Design e usabilidade:** Neste quesito, será avaliada a qualidade da apresentação visual do protótipo, o planejamento da interação, a consistência da interface do aplicativo em suas telas e eventuais resultados de testes com usuários.
- **Articulação (networking) e difusão:** Neste aspecto, será avaliado se a equipe conseguiu definir e se articular corretamente com outros atores importantes para viabilizar que o protótipo se torne produto/serviço de fato, bem como as estratégias propostas para difusão do projeto. Demonstração do potencial para captação de investidores, articulação com o poder público, empresas privadas ou organizações não governamentais para obtenção de dados ou conteúdos relevantes, contam positivamente para este item. Equipes poderão também apresentar programas de *beta testing*, criação de comunidades e demais planos de divulgação. Além disso, é positiva a postura empreendedora da equipe, seja pela apresentação de um modelo de negócios que viabilize a sustentabilidade de uma tecnologia social ou a rentabilidade de uma solução com objetivo comercial, ou por outras evidências deste tipo.
- **Inovação:** Neste quesito, será avaliado o grau de inovação da proposta e do protótipo, buscando identificar se a proposta é inédita, se traz uma solução nova para um problema já abordado, ou se propõe a adaptação diferenciada de uma ideia existente.

**6.6** As Bancas de Avaliação poderão usar, como critério de desempate, a **viabilidade** e o **potencial de impacto** do Projeto para decidir a premiação.

**6.6.1** O grau de complexidade técnica de implementação do protótipo (como uso de Inteligência Artificial, Internet das Coisas, Análise de Big Data ou algoritmos complexos) será levado em consideração na atribuição de notas.

## 7 – PROCESSO DE AVALIAÇÃO NA ETAPA 4 – FINALIZAÇÃO DE PROTÓTIPOS

- 7.1** Os projetos selecionados para a Etapa 4 do Programa CAMPUS MOBILE, e as pessoas a eles vinculados, serão avaliados por uma Banca de Avaliação, no mês de **maio de 2021**, em data a definir, e concorrerão a prêmios, conforme item 8 – PREMIAÇÃO.
- 7.2** A Banca de Avaliação será composta pela Organização do Programa e especialistas, conforme descrito no item 5.3.
- 7.3** Os critérios de avaliação dos projetos e participantes do Programa estão agrupados em **ELIMINATÓRIOS**, cujo cumprimento é essencial para qualquer participante, e **TÉCNICOS**, que avaliam a qualidade e o processo de desenvolvimento dos projetos criados ao longo do Programa. Os critérios desta fase têm pesos idênticos entre si.
- 7.4** Os critérios eliminatórios considerados são:
- Apresentação do projeto para a Banca de Avaliação (por videoconferência e/ou presencialmente) na data agendada.
  - Cumprimento das metas estabelecidas pela Banca de Avaliação no início da Etapa 4.
  - Apresentação de um protótipo funcional para a Banca de Avaliação na data agendada.
- 7.5** Os critérios técnicos considerados são:
- **Implementação:** Neste critério, avalia-se a habilidade técnica da equipe (programação, organização de sistemas, avaliação de requisitos, testes funcionais) e a qualidade da implementação do protótipo apresentado.
  - **Design e usabilidade:** Neste quesito será avaliada a qualidade da apresentação visual do protótipo, o planejamento da interação, a consistência da interface do aplicativo em suas telas e eventuais resultados de testes com usuários.
  - **Articulação (*networking*) e difusão:** Neste aspecto, será avaliado se a equipe conseguiu definir e se articular corretamente com outros atores importantes para viabilizar o projeto como produto final, bem como as estratégias propostas para sua difusão. Demonstração do potencial para captação de investidores, articulação com o poder público, empresas privadas ou organizações não governamentais para obtenção de dados ou conteúdos relevantes, contam positivamente para este item. Equipes poderão também apresentar programas de *beta testing*, criação de comunidades e demais planos de divulgação. Além disso, é positiva a postura empreendedora da equipe, seja pela apresentação de um modelo de negócios que viabilize a sustentabilidade de uma tecnologia social ou a rentabilidade de uma solução com objetivo comercial, ou por outras evidências deste tipo.
  - **Realização:** Neste critério buscam-se evidências da utilização real do aplicativo ou serviço proposto, ou seja, se o público-alvo está sendo beneficiado pela solução implementada ao longo do Programa Campus Mobile. A apresentação de eventuais impactos e da abrangência da utilização do aplicativo ou serviço é encorajada.
- 7.6** As Bancas de Avaliação poderão usar, como critério de desempate, a **viabilidade** e o **potencial de impacto** do Projeto para decidir a premiação.

- 7.6.1** O grau de complexidade técnica de implementação do protótipo (como uso de Inteligência Artificial, Internet das Coisas, Análise de Big Data ou algoritmos complexos) será levado em consideração na atribuição de notas.
- 7.7** A entrega das metas estabelecidas será apreciada pelos tutores e pela Banca de Avaliação e esta validação determina a premiação.

## **8 – PREMIAÇÃO**

- 8.1** Os participantes serão avaliados conforme os critérios eliminatórios descritos nos itens 6.4 e 7.4, e aqueles que não cumprirem estes critérios não poderão concorrer à premiação.
- 8.2** Os **18** projetos que obtiverem melhor classificação na Etapa 3 (3 na categoria Diversidade, 3 na categoria Educação, 3 na categoria Games, 3 na categoria Saúde, 3 na categoria Smart Cities e 3 na categoria Smart Farms) serão classificados para a Etapa 4 e premiados com um valor líquido de R\$ 1.800,00, por projeto.
- 8.3** Cada um dos projetos classificados para a Etapa 4 e que cumprirem com os critérios constantes no item 7.4, serão premiados com o valor de R\$ 6.000,00 líquidos.
- 8.4** A premiação final concedida aos participantes vinculados ao melhor projeto de cada categoria (Diversidade, Educação, Games, Saúde, Smart Cities e Smart Farms) será a participação na Etapa 5 – Viagem de Imersão, descrita no item 3.1.5. A Viagem de Imersão está prevista para ocorrer em setembro de 2021, a ser confirmada após a premiação.
- 8.4.1** É de inteira responsabilidade das pessoas premiadas a obtenção e a observância da validade de seus respectivos passaportes e vistos para fins de participação na Etapa 5 do Programa Campus Mobile.
- 8.4.2** Na Etapa 5, as despesas com passagens aéreas, deslocamento até aeroportos, alimentação, hospedagem e participação em eventos são cobertas pelo Programa Campus Mobile, bem como outras despesas relativas às atividades previstas na programação.
- 8.5** É expressamente vedado a participantes transferir o prêmio a terceiros.
- 8.6** A quitação do recebimento do prêmio pelo valor líquido dar-se-á mediante depósito bancário efetuado pelo Instituto Claro em conta corrente em nome das pessoas premiadas, cujos dados bancários para depósitos serão por elas fornecidos. O Instituto Claro enviará, por meio eletrônico, a cada pessoa premiada, o demonstrativo de apuração do Imposto de Renda retido na fonte e do valor líquido depositado.

## **9 – DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS**

- 9.1** No dia **17/12/2020**, a lista de selecionados será divulgada por meio do endereço eletrônico [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile). Essa lista permanecerá no site pelo prazo de no mínimo 3 (três) meses prorrogáveis a exclusivo critério do Instituto Claro.
- 9.2** Aos candidatos selecionados será enviado um comunicado via e-mail para o endereço eletrônico fornecido no momento da inscrição e preenchimento da ficha, sendo este e-mail de inteira responsabilidade de candidatos e candidatas.

- 9.3** As equipes selecionadas a participar do Programa deverão manifestar interesse de participar do Programa até o dia **21/12/2020**, caso contrário perderão o direito de participação, podendo a Organização do Programa convidar as equipes subsequentes, por mera liberalidade, a seu exclusivo critério. A participação nas atividades da Semana Imersiva também deverá ser confirmada até o dia **21/12/2020**. A Organização entrará em contato por e-mail com cada pessoa selecionada para isso.
- 9.4** Os projetos vencedores da Etapa 3 serão divulgados por meio do endereço eletrônico [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile) ao final da Semana Imersiva, até o dia **05/02/2021**.
- 9.5** Os projetos vencedores da Etapa 4 serão divulgados até o dia **05/05/2021**, por meio do endereço eletrônico [www.institutoclaro.org.br/campus-mobile](http://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile).
- 9.6** As datas de realização da Etapa 5 – Viagem de Imersão serão divulgadas via e-mail para o endereço eletrônico das equipes premiadas.

## **10 – CONTRAPARTIDAS DOS PARTICIPANTES SELECIONADOS**

- 10.1** Participantes do Campus Mobile, neste ato, cedem o direito de uso do seu nome, imagem e som de voz, relativos ao programa e a sua premiação, sem qualquer ônus para os organizadores do programa, para utilização em toda mídia impressa, eletrônica ou digital, por prazo indeterminado a exclusivo critério do Instituto Claro.
- 10.2** As pessoas selecionadas no Programa Campus Mobile autorizam o Instituto Claro e a Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico a usarem sua imagem (fotos, voz e vídeo) para fins de realização e divulgação de suas atividades. A autorização é gratuita e se estende por tempo indeterminado, sendo também válida para as produções relacionadas aos projetos (como ícones, marcas e logos entre outros).
- 10.3** Ao se inscrever para participar do Programa Campus Mobile nos termos deste Regulamento, cada participante concorda em ceder ao Instituto Claro os direitos de divulgação da ideia apresentada, sem qualquer ônus para o Instituto Claro, cabendo a ele, em caso de utilização da ideia, solicitar autorização do participante.
- 10.4** Equipes participantes e premiadas permitem que o Instituto Claro torne pública a ideia ou solução vencedora (projeto), em seus websites ou plataformas de divulgação.

## **11 – DISPOSIÇÕES GERAIS**

- 11.1** Ficam impedidas de participar do Campus Mobile, todas as pessoas diretamente envolvidas neste programa, incluindo os organizadores, os componentes da Comissão Técnica, colaboradores, dirigentes e membros do conselho do Instituto Claro, bem como seus cônjuges e parentes até segundo grau, sob pena de desclassificação e de responsabilização nos termos da Lei.
- 11.2** Ficam impedidos de participar deste programa todos os funcionários do grupo América Móvil Brasil e suas unidades de negócio, bem como seus cônjuges e parentes até segundo grau, sob pena de desclassificação e de responsabilização nos termos da Lei.

- 11.3** Ficam impedidos de participar deste programa todos os funcionários da Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico, bem como seus cônjuges e parentes de até segundo grau, sob pena de desclassificação e de responsabilização nos termos da Lei.
- 11.4** A participação e/ou premiação de candidatos e candidatas não caracteriza vínculo empregatício entre participante/premiado/premiada e o Instituto Claro, o grupo América Móvil Brasil ou a Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico.
- 11.5** A decisão do Instituto Claro, em conjunto com a Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico, é soberana e irrecorrível, não cabendo a qualquer participante do Programa ou Vencedor, qualquer que seja sua classificação, exigir qualquer outro valor ou direito relacionado ao Programa e que não esteja contemplado neste regulamento.
- 11.6** Equipes participantes deverão responder exclusivamente por todos e quaisquer danos causados ao Instituto Claro e/ou a terceiros em decorrência da violação de quaisquer direitos de terceiros, incluindo, mas não se limitando, à propriedade intelectual e de personalidade.
- 11.7** Os candidatos se responsabilizam integralmente e exclusivamente por qualquer violação de projetos de terceiros enviados para a participação neste concurso.
- 11.8** O presente regulamento e o Programa CAMPUS MOBILE poderão ser alterados ou encerrados a qualquer momento, por quaisquer meios de comunicação internos, físicos, eletrônicos ou digitais.
- 11.9** Dúvidas ou situações não previstas neste regulamento serão decididas de forma soberana e irrecorrível pelos organizadores do programa.
- 11.10** Os candidatos poderão esclarecer suas dúvidas encaminhando um e-mail para [contato@campusmobile.com.br](mailto:contato@campusmobile.com.br) durante o período de inscrições em horário comercial.
- 11.11** As condições do presente regulamento estão sujeitas a alterações determinadas pelas autoridades governamentais.
- 11.12** A organização promotora reserva-se o direito de desclassificar e excluir os participantes cujas condutas demonstrem: (i) manipular dolosamente a operação do concurso; (ii) tentar fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste regulamento e/ou (iii) agir de forma inadequada, irresponsável, desrespeitosa ou antiética, em relação a outro participante, seja ele da mesma equipe ou não.
- 11.13** A partir da Etapa 3 – Desenvolvimento dos Projetos do Programa CAMPUS MOBILE, a troca de informações entre as pessoas selecionadas e a equipe do Programa será privativa.
- 11.14** Os participantes concordam, pelo simples ato de sua participação, que a organização promotora, bem como seus diretores e empregados, não serão responsáveis por qualquer dano ou prejuízo oriundos da aceitação ou não do prêmio, bem como de sua participação no presente Programa, assim como qualquer questão externa ou de força maior que possa impossibilitar, ou de qualquer forma prejudicar, sua participação no Programa.
- 11.15** O Instituto Claro e a Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico, eximem-se de toda e qualquer responsabilidade relativa a qualquer uso indevido dos Direitos que seja realizado por quaisquer pessoas que tenham acesso a quaisquer materiais de divulgação do Programa CAMPUS MOBILE, especialmente em sites como Facebook, YouTube ou comunidades dessa natureza.

- 11.16** Os participantes eximem o Instituto Claro de qualquer dano ou ônus decorrentes da entrega do prêmio, bem como de sua utilização.
- 11.17** A participação neste Programa implica a aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, bem como de seus formulários e eventuais anexos.
- 11.18** Não será permitida em qualquer hipótese, sendo imediatamente desclassificado, o projeto que contiver: (i) uso de quaisquer expressões, sinais ou palavras ofensivas; (ii) termos que ofendam a honra ou imagem de pessoas, produtos, empresas ou natureza, meio ambiente, espaços físicos afins; (iii) sinais ou palavras que ofendam a liberdade de consciência, religião, gênero, ideia ou sentimentos das pessoas ou associações; (iv) uso de marca de empresas, elogios ou qualquer menção que caracterize a divulgação do nome e/ou marca de produtos e empresas; (v) sinais de pessoas/personalidades notórias; (vi) sinais públicos (brasões, armas, medalhas, bandeiras, distintivos) ou de partidos políticos; (vii) incentivo à violência ou intolerância; (viii) símbolos desportivos reconhecidos; (ix) nomes patronímicos notórios; (x) obra/projeto literário, artístico, técnico ou científico reconhecido ou protegido por direitos autorais e/ou de propriedade intelectual/industrial; ou (xi) apontamento preconceituoso, constrangedor, pornográfico ou semelhante.
- 11.19** Fica eleito o foro da capital do Estado de São Paulo como o único competente para dirimir qualquer questão oriunda deste Regulamento, com exclusão de qualquer outro, por mais privilegiado que seja ou venha a ser.