

REGULAMENTO 15ª EDIÇÃO**PROGRAMA CAMPUS MOBILE**

São Paulo, 14 de agosto de 2026.

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 do BeOn, hub de inovação da Claro, 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 pelos participantes, nem vinculado à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, **aberto a todas as pessoas residentes e domiciliadas no Brasil**, nos termos deste regulamento e conforme 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, Entretenimento e Cultura, Green Tech & Agtech, Saúde e Tecnologias Assistivas ou Tecnologias Urbanas**.
- 1.3.1** A categoria **Diversidade** contempla soluções, produtos e serviços que contribuam com empoderamento e promoção dos direitos de grupos historicamente e socialmente minorizados. Serão bem-vindos projetos voltados para equidade e/ou combate à discriminação nos eixos de gênero, negritude, sexualidades dissidentes, inclusão das pessoas com deficiência, pertencimento étnico, combate à xenofobia e ao etarismo, acolhimento de pessoas refugiadas ou apátridas, valorização de populações indígenas e quilombolas, enfrentamento à intolerância religiosa entre outros temas que contribuam para uma sociedade mais justa, plural e inclusiva.
- 1.3.2** Projetos na categoria **Educação** são soluções, 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. Serão aceitas 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 também acolhe projetos que proponham soluções para os desafios da implementação do ensino integral e integrado, especialmente em contextos de vulnerabilidade social. Adicionalmente, a categoria abrange iniciativas para qualificação ao mercado de trabalho e aperfeiçoamento profissional, especialmente aquelas voltadas para o público jovem.

- 1.3.3 A categoria **Entretenimento e Cultura** aceita iniciativas voltadas ao lazer e ao entretenimento, bem como produtos e serviços ligados ao setor cultural, aos esportes e à economia criativa. Também fazem parte desta categoria jogos inovadores para plataformas móveis (2D, 3D, realidade aumentada, realidade virtual, baseados em localização, *singleplayer* ou *multiplayer*, *online* ou *offline*); jogos físicos apoiados e/ou mediados por aplicativos móveis, além de soluções digitais voltadas para *e-sports*. Produtos direcionados para literatura, música, teatro, dança, manifestações culturais tradicionais, cinema, desenho e artes plásticas são temas próprios desta categoria. Esta categoria não contempla a modalidade de jogos de apostas.
- 1.3.4 Na categoria **Green Tech & Agtech** 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, assim como iniciativas ligadas a uso racional de recursos naturais, preservação do meio ambiente e redução de riscos associados a mudanças climáticas.
- 1.3.5 Já a categoria **Saúde e Tecnologias Assistivas** é própria para iniciativas voltadas à 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, como, por exemplo, remoção e internação. Também se encaixam nesta 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, soluções que promovam o acesso igualitário ao sistema de saúde, ou projetos para o enfrentamento de epidemias, além de tecnologias assistivas centradas na vida diária ou vida prática e soluções digitais relacionadas a órteses, próteses e adequação postural.
- 1.3.6 A categoria **Tecnologias Urbanas** contempla soluções que melhorem a vida de habitantes de centros urbanos, aprimorando aspectos de suas vidas pessoais em relação à acessibilidade, moradia, mobilidade e segurança, como ideias para lares inteligentes e casas conectadas. Além disso, iniciativas para comercialização de produtos e serviços (tanto B2B quanto B2C - atacado e varejo), projetos voltados para contabilidade e tributação de empresas, bem como soluções para pessoas fora do sistema financeiro formal ou para o setor bancário serão bem-vindas. Também fazem parte da categoria iniciativas voltadas ao aprimoramento do ambiente de trabalho, especialmente ao tratar de empresas de pequeno e médio porte. Assim, projetos voltados para melhoria das condições do(a) trabalhador(a) ou de suas instituições empregadoras em produtividade,

automação, apoio a manufatura, logística, cadeia produtiva e outros serão aceitos em Tecnologias Urbanas.

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 2025 ou 2026, ou estar cursando mestrado/doutorado *stricto sensu* em Instituição de Ensino Superior no Brasil, ou ter concluído mestrado/doutorado *stricto sensu* em Instituição de Ensino Superior no Brasil em 2025 ou 2026.
- Ter no mínimo 18 anos no ato da inscrição;
- Ser autor ou co-autor do projeto proposto: idealização e execução;
- Ser pessoa residente e domiciliada no Brasil.

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 desenvolver-se-á em 5 (cinco) etapas.

3.1.1 Etapa 1 – Inscrição das ideias e soluções (Projetos) (14/08/2026 a 18/10/2026):

As inscrições estarão abertas de **14/08/2026** a **18/10/2026** pelo site www.institutoclaro.org.br/campus-mobile.

3.1.2 Etapa 2 – Seleção das Ideias e Soluções (Projetos) (19/10/2026 a 04/12/2026):

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, no dia **04/12/2026**.

As pessoas selecionadas deverão observar todas as determinações contidas neste regulamento, sobretudo, as questões relacionadas à conduta dos participantes do programa ao longo de toda sua duração. Eventuais violações serão apuradas pela Organização e podem acarretar a desclassificação conforme disposto no item 11.14.

3.1.3 Etapa 3 – Desenvolvimento dos Projetos:

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

- **Fase Preparatória (18/01/2027 a 19/02/2027):** 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 ao desenvolvimento de conteúdos, produtos e serviços para telefonia móvel.
- **Semana Imersiva (21/02/2027 a 26/02/2027):** Durante a Semana Imersiva, a ser realizada em São Paulo, as equipes selecionadas terão a oportunidade de interagir com mentores, mentoras e demais participantes, assistir a palestras e participar de oficinas. 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 líquido de R\$ 2.700,00, cada projeto. Sendo 18 projetos premiados ao total.

3.1.4 Etapa 4 – Finalização de protótipos (03/03/2027 a 17/06/2027):

A Banca de Avaliação estabelecerá metas para os Projetos premiados na etapa anterior, cujos resultados deverão ser entregues conforme descrito nos itens 7.7, 7.7.1, 7.7.2 e 7.7.3. A Banca de Avaliação agendará uma data para apresentação e arguição sobre os projetos, o que será realizado por videoconferência até **08/06/2027**. Os Projetos que

atingirem suas metas serão premiados com o valor líquido de R\$ 9.000,00, cada um. O resultado desta etapa será divulgado até o dia **17/06/2027**.

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 está previsto para ocorrer no mês de setembro de 2027.

- 3.2** A Organização 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 das 08:00 do dia **14/08/2026** até o dia **18/10/2026**, 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. 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 **18/10/2026** - 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 o endereço/link para um vídeo, com duração máxima de 2 (dois) minutos, para apresentar a equipe e o projeto. A submissão é opcional e, caso tenha sido enviado, o vídeo será utilizado na seleção dos projetos. A organização encoraja a submissão do vídeo como complemento à inscrição.

4.4.3 Não serão aceitas alterações na equipe constante na ficha de inscrição do Projeto após o término das inscrições. Eventuais desistências de membros de uma equipe deverão ser formalizadas em formulário próprio assinado pelo desistente e enviado à organização do programa pelo e-mail contato@campusmobile.com.br, conforme item 11.11.

- 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.
- 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, 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 reserva-se 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, 2.1.1, 2.3 e 2.4, 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 relacionadas 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. A criação e participação ativa em projetos reais são componentes importantes para este quesito.

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 mapeado o risco de execução do projeto de acordo com o escopo proposto, o time envolvido e o prazo.

- **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 **Entretenimento e Cultura** será verificado como o produto digital proposto afeta a experiência do público, ou o quanto ele poderá contribuir para o lazer de seus usuários. Na categoria **Green Tech & Agtech** 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, ou ainda o quão positiva é a sua contribuição para a sustentabilidade destas. Na categoria **Saúde e Tecnologias Assistivas**, será avaliado o potencial de melhoria em relação ao bem-estar físico e mental ou a melhoria de atividades do ponto de vista da rotina de profissionais e instituições da área. Na categoria **Tecnologias Urbanas** será avaliado o potencial de impacto na melhoria da vida dos habitantes de centros urbanos ou o impacto do projeto em atividades econômicas de cidades.

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/candidatas 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 no dia **04/12/2026**. Estes deverão confirmar, até o dia **07/12/2026**, a sua participação no Programa.

5.2.5 A depender das condições sanitárias e de segurança no Brasil e das determinações das autoridades públicas, pretende-se realizar as atividades da Semana Imersiva de forma presencial, online ou híbrida. A Organização do Programa vai divulgar, juntamente com a lista de projetos selecionados, a forma de realização do evento.

5.3 Estão envolvidos no processo de seleção e compõem o Comitê de Seleção/Banca de Avaliação:

- **Instituto Claro e Claro S.A.**
- **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 parte 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 (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 (**21/02/2027 a 26/02/2027**), devendo o projeto estar representado em todas as atividades por, ao menos, um participante.
 - Apresentação e demonstração de protótipo para a Banca de Avaliação durante a Semana Imersiva (**21/02/2027 a 26/02/2027**). Por protótipo entende-se uma versão do aplicativo, produto e/ou serviço para dispositivos móveis, bem como seus artefatos complementares, que represente a prova de conceito dos recursos esperados para o Projeto.

Importante

Durante a Semana Imersiva, o Instituto Claro custeará as despesas com hospedagem e traslado entre o local da hospedagem e o local das atividades, além de alimentação para os participantes do Programa, durante o evento presencial.

O custeio do deslocamento da cidade de origem até a cidade de São Paulo para participação na Semana Imersiva é de inteira responsabilidade de cada participante. **As pessoas selecionadas para o Programa deverão confirmar a sua participação nas atividades do Campus Mobile até 07/12/2026.** A Organização do Programa entrará em contato, por e-mail, com cada pessoa selecionada para esta finalidade.

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. Contam positivamente para este item: (i) Demonstração do potencial para captação de investidores e (ii) articulação com o poder público, empresas privadas ou organizações não governamentais, para obtenção de dados ou conteúdos relevantes. 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, por videoconferência até **08/06/2027**, 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) 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. Contam positivamente para este item: (i) Demonstração do potencial para captação de investidores e (ii) articulação com o poder público, empresas privadas ou organizações não governamentais, para obtenção de dados ou conteúdos relevantes. 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 mentores e esta avaliação determina a premiação.

7.7.1 No início da Etapa 4 - Finalização de Protótipos, será divulgado um documento especificando metas para as equipes no período entre **03/03/2027 a 31/05/2027**, bem como suas respectivas entregas e prazos.

7.7.2 Caso uma entrega seja avaliada como insatisfatória, ela deverá ser novamente submetida, devendo atender às revisões solicitadas e ao novo prazo determinado pelos mentores.

7.7.3 Equipes que apresentarem entregas fora do prazo serão advertidas na primeira ocorrência. Na advertência, os mentores também determinarão uma outra data para apresentação das entregas em atraso. Havendo novo descumprimento do cronograma de entregas, a(s) referida(s) meta(s) será(ão) considerada(s) inválida(s).

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 Entretenimento e Cultura, 3 na categoria Green Tech & Agtech, 3 na categoria Saúde e Tecnologias Assistivas e 3 na categoria Tecnologias Urbanas) serão classificados para a Etapa 4 e premiados com um valor líquido de **R\$ 2.700,00, 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 líquido de **R\$ 9.000,00**.
- 8.4 A premiação final concedida aos participantes vinculados ao melhor projeto de cada categoria (Diversidade, Educação, Entretenimento e Cultura, Green Tech & Agtech, Saúde e Tecnologias Assistivas e Tecnologias Urbanas) 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 2027.
 - 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/terrestres nacionais (trecho residência X São Paulo X residência) e internacionais (trecho São Paulo X São Francisco (EUA) X São Paulo), deslocamento até aeroportos, alimentação, hospedagem em São Paulo e em São Francisco e a participação em eventos, **são cobertas pelo Programa Campus Mobile**, bem como, outras despesas relativas às atividades previstas na programação.
 - 8.4.3 Participantes premiados com a participação na Etapa 5 deverão apresentar, à Organização do programa, a **documentação necessária para entrada nos EUA pelo menos 45 dias antes da data prevista para a realização da Viagem de Imersão**. A(s) pessoa(s) premiada(s) que não apresentar(em) esta documentação perderão o direito ao prêmio da etapa 5, bem como qualquer benefício associado ao mesmo.
- 8.5 É expressamente vedado aos 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 **04/12/2026**, a lista de selecionados será divulgada por meio do endereço eletrônico www.institutoclaro.org.br/campus-mobile. Essa lista permanecerá no site pelo prazo mínimo de 3 (três) meses, prorrogável a exclusivo critério do Instituto Claro.
- 9.2** Aos candidatos selecionados será enviado um comunicado, via e-mail, para o endereço eletrônico informado pelo candidato/candidata no momento da inscrição e preenchimento da ficha, sendo este e-mail de inteira responsabilidade dos candidatos e candidatas. Na mesma ocasião, a Organização do Programa vai divulgar a forma de realização da Semana Imersiva (online, presencial ou híbrido).
- 9.3** As equipes selecionadas deverão confirmar seu interesse em participar do Programa até o dia **07/12/2026**, 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 **07/12/2026**. A Organização entrará em contato, por e-mail, com cada pessoa selecionada para esta finalidade.
- 9.4** Os projetos vencedores da Etapa 3 serão divulgados por meio do endereço eletrônico www.institutoclaro.org.br/campus-mobile ao final da Semana Imersiva, até o dia **26/02/2027**.
- 9.5** Os projetos vencedores da Etapa 4 serão divulgados até o dia **17/06/2027**, por meio do endereço eletrônico 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 dos participantes 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; empresas do grupo América Móvil 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** Participantes do programa, ao aceitarem este regulamento, isentam a Organização de responsabilidade em quaisquer conflitos, disputas e outras questões internas da equipe sem relação com as atividades propostas pelo Programa. Recomenda-se, por este motivo, a elaboração de memorando de entendimento (ou instrumento equivalente) para registrar os termos de trabalho entre todas as pessoas envolvidas na condução do Projeto selecionado (ainda que inclua pessoas não inscritas no Programa).
- 11.8** Os candidatos se responsabilizam integralmente e exclusivamente por qualquer violação de projetos de terceiros enviados para a participação neste concurso.
- 11.9** 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.
- 11.10** Dúvidas ou situações não previstas neste regulamento serão decididas de forma soberana e irrecorrível pelos organizadores do programa.

- 11.11** Caso uma pessoa vinculada a um Projeto selecionado decida não participar mais do Programa, as demais pessoas participantes do Projeto assumem a responsabilidade de continuar seu desenvolvimento. Ao formalizar sua desistência, o/a participante abdica automaticamente de premiações posteriormente atribuídas ao Projeto ao qual tinha vínculo. Este procedimento não implica em qualquer alteração referente à propriedade intelectual do Projeto nem dos artefatos derivados deste. A desistência deverá ser formalizada em formulário próprio assinado pelo desistente e enviado à organização do programa por meio do endereço eletrônico contato@campusmobile.com.br.
- 11.12** Os candidatos poderão esclarecer suas dúvidas encaminhando um e-mail para contato@campusmobile.com.br durante o período de inscrições, em horário comercial.
- 11.13** As condições do presente regulamento estão sujeitas a alterações determinadas pelas autoridades governamentais.
- 11.14** **As pessoas selecionadas para participar da Etapa 3 em diante deverão observar e cumprir os termos do Código de Conduta Campus Mobile.** 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; (iv) praticar violência, discriminação, assédio moral, importunação sexual ou assédio sexual no contexto das atividades do programa ou contra pessoas envolvidas no programa. Casos de condutas inapropriadas e/ou em desacordo com o Código de Conduta Campus Mobile serão apurados pela Organização, observados os termos deste regulamento e do código de conduta.
- 11.15** 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.
- 11.16** 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 a sua participação no Programa.
- 11.17** O Instituto Claro e a Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico, eximem-se de toda e qualquer responsabilidade relativa a qualquer uso indevido de Direitos 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.
- 11.18** Os participantes eximem o Instituto Claro de qualquer dano ou ônus decorrentes da entrega do prêmio, bem como de sua utilização.
- 11.19** A participação neste Programa implica a aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, bem como de seus formulários e eventuais anexos.

- 11.20** 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.
- 11.21** 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.