



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Campus São João Evangelista
Direção Geral
Gabinete

Avenida Primeiro de Junho - Bairro Centro - CEP 39705-000 - São João Evangelista - MG
3334122906 - www.ifmg.edu.br

EDITAL Nº 22, DE 06 DE SETEMBRO DE 2018
CONCURSO DE CRIAÇÃO DO MASCOTE DA SEMANA DA INFORMÁTICA E
ADMINISTRAÇÃO
IFMG – Campus São João Evangelista

O DIRETOR GERAL DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS – CAMPUS SÃO JOÃO EVANGELISTA, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela Portaria nº 1329, de 22 de setembro de 2015, publicada no Diário Oficial da União de 23 de setembro de 2015, Seção 2, página 19, tendo em vista o Termo de Posse do dia 24 de setembro de 2015; considerando o § 5º do Art. 61 da Resolução nº 15, de 15 de junho de 2016, torna público o Concurso de criação do mascote da Semana da Informática e Administração do IFMG – Campus São João Evangelista, conforme segue.

1. Da Finalidade

O certame visa selecionar o desenho que representará o Mascote do evento da Semana da Informática e Administração - Edição 2018.

2. Objetivo

2.1. O presente concurso tem como objetivo escolher um Mascote para a Semana da Informática e Administração;

2.2. O mascote será utilizada em peças de divulgação do evento, tais como folders, cartazes, impressos, mídia eletrônica e outras peças definidas pela comissão em que o uso da mascote seja necessário.

3. Participação

3.1. Poderão participar do concurso todos os alunos regularmente matriculados nos cursos superiores de Administração e Sistemas de Informação e o curso Técnico em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais - Campus São João Evangelista.

3.2. O concurso é de âmbito aberto, podendo participar todos os alunos descritos no item 3.1 que aceitarem as regras deste edital, excetuando-se os membros da Comissão Julgadora, Comissão Organizadora do concurso.

3.3. É vedada a participação do concorrente com mais de um desenho. Em caso de ocorrer o envio de mais de um desenho pelo mesmo candidato, ambos serão desclassificados.

3.4. Considerar-se-ão inscritos os desenhos que forem enviados exclusivamente pelo email **sem.inf.adm@gmail.com** até a data afixada neste edital.

3.5. A comissão organizadora não se responsabilizará por eventuais problemas técnicos de conexão à internet ou por dados corrompidos enviados.

3.6. Os desenhos devem ser enviados em formato PNG, JPEG ou PDF, tendo o arquivo o NOME COMPLETO DO ALUNO.

4. Desenho

- 4.1. Os desenhos deverão ser inéditos. Não serão aceitos desenhos previamente publicados por qualquer meio ou que já tenham sido inscritos em outros concursos.
- 4.2. Adequação ao tema proposto: Mascote da Semana da Informática e Administração.
- 4.3. A apresentação de desenho colorido.
- 4.4. O mascote deverá ter um nome.
- 4.5. Não serão aceitos desenhos que estimulem promoção pessoal do participante, que remetam à publicidade ou a marcas já existentes, que possuam conotação ofensiva ou discriminatória, ou quaisquer características que violem os princípios da Instituição.
- 4.6. Os custos de produção do trabalho (desenho) serão de responsabilidade exclusiva do participante.

5. Avaliação

- 5.1. Todas as propostas enviadas de acordo com as regras de inscrições passarão inicialmente pela Comissão Julgadora, composta pela equipe da comissão organizadora da Semana da Informática e Administração.
- 5.2. A Comissão Julgadora selecionará no mínimo 5 e no máximo 7 propostas para votação popular pelo Facebook do Evento, a ser publicada até a data afixada neste edital.
- 5.3. Os mascotes serão submetidos à votação durante 7 dias procedentes da escolha da comissão;
- 5.4. A votação será pública e indistinta;
- 5.5. Será declarado vencedor o trabalho que obtiver a quantidade maior de votos;
- 5.6. Critérios de desempate: havendo empate, a votação será estendida por mais 1 (um) dia, e assim sucessivamente, até que um dos projetos seja o vencedor.

6. Entrega

- 6.1. Os mascotes deverão ser enviados no email **sem.inf.adm@gmail.com** devidamente identificado com o nome, curso e turma e indicando no Assunto do email: **Mascote da Semana da Informática e Administração**.
- 6.2. Os procedimentos previstos neste Edital constam no quadro resumido a seguir, sem prejuízo a ajustes que eventualmente forem necessários. Estas etapas poderão sofrer alterações no cronograma.

Datas	Atividades
06/09/2018	Abertura das inscrições e envio dos desenhos
13/09/2018	Encerramento do envio dos desenhos
13/09/2018	Início da Fase de Análise e Avaliação
17/09/2018	Término da Fase de Análise e Avaliação
17/09/2018	Divulgação dos desenhos classificados para votação popular
17/09/2018	Início da Votação Popular
23/09/2018	Final da Votação Popular
24/09/2018	Previsão da divulgação dos resultados

7. Premiação

7.1. O ganhador do Concurso Mascote da Semana da Informática e Administração receberá a inscrição de forma gratuita no evento e uma cesta de produtos do IFMG-SJE.

8. Disposições Finais

8.1. A participação neste concurso implica a total aceitação de todos os itens deste regulamento.

8.2. Os organizadores reservam-se o direito de publicação e divulgação do mascote.

8.3. O autor do trabalho premiado passará os direitos autorais à Semana da Informática e Administração, reservando-se a mesma à prerrogativa de publicá-lo por qualquer forma ou processo, em conjunto ou separado, sem quaisquer ônus, a qualquer tempo desde que citado o autor. Sendo assinado Autorização de Cessão dos Direitos Autorais ao final do Concurso.

8.4. Das decisões da comissão julgadora não caberão recursos.

São João Evangelista, 06 de setembro de 2018.



Documento assinado eletronicamente por **Jose Roberto de Paula, Diretor Geral**, em 06/09/2018, às 07:56, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site https://sei.ifmg.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0 informando o código verificador **0140531** e o código CRC **4C1A2A42**.