



EDITAL CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE

1ª RETIFICAÇÃO DA CHAMADA PARA AS INSCRIÇÕES DO CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE DO TECNOPARQ/UFV

O concurso de Mascotes é uma iniciativa do tecnopARQ/UFV, com o objetivo de estimular a criatividade da comunidade de Viçosa, na concepção e criação de uma mascote que represente o tecnopARQ em suas ações institucionais e com parceiros.

1. OBJETIVOS

- 1.1.** Este concurso tem por objetivo selecionar uma mascote original e inédito, que represente a marca do tecnopARQ/UFV, seus valores e sua atuação como agente de fomento ao empreendedorismo e inovação.
- 1.2.** A mascote vencedora será utilizada em todas as formas de comunicação e identidade visual do tecnopARQ, incluindo materiais digitais e impressos, eventos e campanhas institucionais, conforme definido pela Coordenação do tecnopARQ.
- 1.3.** O concurso visa, ainda, fortalecer a conexão do tecnopARQ com a comunidade de Viçosa, fomentando o engajamento com a cultura do empreendedorismo e inovação.
- 1.4.** A criação da mascote deverá considerar a identidade visual do tecnopARQ, conforme definido no Anexo I deste edital.
- 1.5.** O tecnopARQ, enquanto promotor da inovação, valoriza a propriedade intelectual e o direito de imagem, seguindo as disposições da Lei nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).
- 1.6.** A mascote deverá ser original e inédita, não infringindo direitos de terceiros, sob pena de desclassificação.
- 1.7.** A mascote vencedora será premiada no XVI INOVAR – Seminário sobre Empreendedorismo, Inovação e Desenvolvimento – em sua edição a ser realizada em 2025.



2. DEFINIÇÕES

2.1. Para efeito deste edital adota-se as definições abaixo:

2.1.1. O tecnoPARQ é um agente promotor da cultura do empreendedorismo e inovação, com o objetivo de desenvolver novos negócios de base tecnológica por meio da capacitação empresarial, transferência do conhecimento e criação de tecnologias. O tecnoPARQ é um agente intercessor entre instituições de ensino, empresas de mercado e o poder público, focando na promoção do desenvolvimento socioeconômico regional de Viçosa - MG.

2.1.2. Um Parque Tecnológico é um espaço planejado e desenvolvido para promover a inovação, a pesquisa e o desenvolvimento tecnológico, geralmente em parceria entre universidades, empresas e o governo. Ele oferece infraestrutura e serviços especializados para empresas de base tecnológica, startups e centros de pesquisa, fomentando a transferência de conhecimento e a criação de um ecossistema de inovação. O objetivo principal é impulsionar o desenvolvimento econômico e social por meio da tecnologia e do empreendedorismo.

2.1.3. Um mascote é uma representação simbólica, geralmente um personagem animado, animal ou objeto, que é adotado por um grupo, marca, equipe ou evento para personificá-lo e criar uma identidade visual memorável. O mascote tem como objetivo gerar identificação, despertar emoções positivas, promover engajamento e fortalecer o senso de pertencimento ao grupo que ele representa. Ele é uma ferramenta de comunicação lúdica e eficaz.

2.1.4. Empreendedorismo é a iniciativa de identificar oportunidades e criar algo novo, seja um negócio, produto ou serviço. Envolve assumir riscos, inovar e ter a capacidade de transformar ideias em realidade. É um processo dinâmico de aprendizado constante e adaptação.

2.1.5. Inovação é o processo de introduzir algo novo, seja uma ideia, método, produto ou serviço, que gere valor ou melhore algo existente. Ela envolve criatividade, experimentação e a capacidade de transformar conceitos em soluções práticas e



impactantes. A inovação pode ser incremental ou radical, mas sempre busca aperfeiçoar ou revolucionar o status quo.

2.1.6. Tecnologia é o conjunto de conhecimentos, métodos e ferramentas que são utilizados para criar, modificar, usar e aprimorar produtos, processos ou serviços. Ela abrange tanto os aspectos físicos, como máquinas e equipamentos, quanto os aspectos intangíveis, como softwares e técnicas. A tecnologia é um motor de transformação social e econômica, impactando diversas áreas da vida humana.

2.1.7. Uma empresa de base tecnológica (EBT) é aquela cujo negócio principal se fundamenta na aplicação de conhecimento científico e tecnológico para o desenvolvimento e comercialização de produtos, processos ou serviços inovadores. Geralmente, essas empresas investem significativamente em pesquisa e desenvolvimento (P&D), possuem uma forte equipe técnica e dependem de tecnologia para obter vantagem competitiva no mercado. São caracterizadas pela alta capacidade de inovação e potencial de crescimento.

2.1.8. Propriedade intelectual (PI) é o conjunto de direitos legais que protegem as criações da mente humana, como invenções, obras literárias e artísticas, símbolos, nomes e imagens. Esses direitos conferem aos criadores o controle exclusivo sobre o uso e comercialização de suas criações por um determinado período, incentivando a inovação e o desenvolvimento. A PI abrange diversas áreas, incluindo patentes, direitos autorais, marcas e desenhos industriais, entre outros.

3. CANDIDATOS ELEGÍVEIS

3.1. Poderão se inscrever neste concurso pessoas físicas que atendam aos seguintes requisitos:

3.1.1. Ter idade igual ou superior a 14 anos;

3.1.2. Ter concluído o ensino fundamental ou equivalente;

3.1.3. Possuir aptidão para utilizar softwares ou ferramentas de edição de imagens (Adobe PhotoShop, Corel DRAW, Canva e afins).



- 3.2.** A participação é individual ou em equipe e destina-se estritamente a pessoas físicas.
- 3.3.** A participação poderá ser individual ou em equipe, com limite de até 3 (três) integrantes.
- 3.4.** Ao se inscrever, o participante se declara automaticamente ciente e de acordo com os termos deste edital.
- 3.5.** Os participantes devem estar inscritos no Seminário de Inovação, Empreendedorismo e Desenvolvimento - XVI INOVAR.

4. PROPOSTAS ELEGÍVEIS

- 4.1.** Serão consideradas elegíveis as propostas de mascote que atendam aos seguintes requisitos:
 - 4.1.1.** Dos participantes que estão elegíveis no item “**3.CANDIDATOS ELEGÍVEIS**”;
 - 4.1.2.** É proibido a utilização de imagens geradas por Inteligência Artificial;
 - 4.1.3.** É proibido a terceirização do processo criativo, bem como o design final;
 - 4.1.4.** Atender a identidade visual do tecnoPARQ, conforme o Anexo I;
 - 4.1.5.** Não apresentar qualquer ponto que seja contra os direitos humanos, como simbologias e insinuações criminosas;
 - 4.1.6.** A mascote deverá ser original e inédita, não podendo infringir direitos de propriedade intelectual de terceiros. O participante deverá declarar que a obra é de sua autoria e que detém os direitos necessários para cedê-la ao tecnoPARQ;
 - 4.1.7.** No desenho da mascote não deverá haver nenhuma referência do autor;
 - 4.1.8.** Ao participar deste concurso, o candidato concorda em ceder de forma irrevogável e por prazo indeterminado, ao tecnoPARQ todos os direitos patrimoniais de propriedade intelectual sobre a mascote, incluindo direitos autorais, de uso, de reprodução e de adaptação, ficando o tecnoPARQ autorizado a registrar a mascote como marca e a utilizá-la da forma que melhor lhe convier.



5. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE DA MARCA VENCEDORA

- 5.1.** Todas as propostas submetidas terão sua propriedade intelectual cedida de pleno direito e por prazo indeterminado ao tecnoPARQ. Isso inclui todos os direitos patrimoniais, como uso, reprodução, distribuição, adaptação e modificação.
- 5.2.** Não caberá à instituição (tecnoPARQ/UFV) quaisquer ônus sobre o uso da mascote, como pagamentos de cachês, direitos autorais ou outros pagamentos/ressarcimentos. O participante vencedor renuncia expressamente a tais direitos.
- 5.3.** O tecnoPARQ terá o direito de registrar a mascote como marca junto ao INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) e poderá solicitar o registro de desenho industrial, se for o caso.
- 5.4.** O tecnoPARQ terá o direito de usar a mascote da forma que melhor lhe convier, incluindo em materiais promocionais, eventos, produtos e serviços.
- 5.5.** O tecnoPARQ terá o direito de fazer adaptações e modificações na mascote, visando a sua adequação ao conceito, imagem institucional e exigências técnicas.
- 5.6.** As propostas enviadas para o concurso não serão devolvidas e passarão a ser propriedade do tecnoPARQ, que delas poderá fazer uso como desejar.
- 5.7.** O tecnoPARQ se compromete a manter a confidencialidade das propostas até o anúncio oficial do resultado.

6. INSCRIÇÃO

- 6.1.** As inscrições para o concurso são gratuitas e deverão ser realizadas exclusivamente por meio do preenchimento do formulário eletrônico.
- 6.2.** Ao se inscrever, o participante/equipe declara estar ciente e de acordo com todos os termos deste edital, bem como com o cronograma estabelecido.
- 6.3.** O candidato/equipe selecionado deverá participar obrigatoriamente de todas as etapas e atividades previstas no cronograma do concurso (item 7 deste edital).



6.4. No ato da inscrição, o participante/equipe deverá anexar, obrigatoriamente, os seguintes documentos:

6.4.1. Declaração de autoria e cessão de direitos patrimoniais (Anexo II), assinada pelo(s) participante(s).

7. ETAPAS DO CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE

CRONOGRAMA GERAL	DATAS
Etapa 1 - Início das inscrições no concurso	até 31/03/2025
Etapa 2 - Visita Técnica ao tecnoPARQ	A agendar
Etapa 3 - Encerramento da inscrição	20/05/2025
Etapa 4 - Seleção dos Projetos	até 30/05/2025
Etapa 3 - Divulgação dos Resultados e Premiação	04/06/2025

7.1. O cronograma do concurso de mascotes é definido pelas seguintes etapas:

7.2. A Visita técnica ao tecnoPARQ é obrigatória e deve ser escolhida previamente no momento da inscrição.

7.2.1. É necessário que ao menos um integrante da equipe participe da visita técnica.

8. SELEÇÃO DOS PROJETOS FINALISTAS

8.1. A Comissão Avaliadora será composta por profissionais com expertise nas áreas de design, comunicação e empreendedorismo, e avaliará as propostas submetidas com base nos seguintes critérios:

8.1.1. Criatividade: Capacidade de criar uma solução inovadora e original.

8.1.2. Originalidade: Desvinculação de outras mascotes existentes, demonstrando uma



abordagem única e autêntica.

- 8.1.3.** Comunicação: Capacidade de transmitir a ideia e os valores do tecnoPARQ de forma clara, eficaz e universal.
- 8.1.4.** Aplicabilidade: Versatilidade para ser utilizada em diferentes formatos, mídias e dimensões, mantendo a legibilidade e identificação visual.
- 8.1.5.** Atendimento aos formatos e especificações solicitados no Anexo I deste edital.
- 8.1.6.** Cumprimento de todos os requisitos deste edital.
- 8.2.** Para cada critério será atribuída uma nota de 1 a 10. As notas serão somadas e a mascote que obtiver a maior pontuação será declarada vencedora do concurso.
- 8.3.** Em caso de empate na pontuação final, a decisão será dada pelo projeto que obtiver a maior pontuação nos critérios de Criatividade e Originalidade, sucessivamente. Se o empate persistir, a mascote vencedora será definida por decisão da coordenação do tecnoPARQ.
- 8.4.** A decisão da Comissão Avaliadora será soberana e de caráter irrevogável, não cabendo recurso ou quaisquer manifestações legais contra o resultado proclamado.
- 8.5.** O(s) participante(s) da proposta vencedora receberá(ão) um certificado pela criação da mascote.

9. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E PREMIAÇÃO

- 9.1.** O resultado do concurso será divulgado durante a programação do XVI INOVAR, seguindo a data definida no cronograma (item 7 deste edital).
- 9.2.** O participante/equipe vencedora será notificado por e-mail e deverá assinar um contrato de cessão de direitos patrimoniais com o tecnoPARQ, em que serão especificados todos os termos da cessão, a fim de formalizar a transferência definitiva da propriedade intelectual sobre a mascote e sua marca. O modelo de contrato será disponibilizado no momento da notificação.



9.3. O participante/equipe vencedora receberá, como prêmio, o valor de R\$500,00 (quinhentos reais) em dinheiro.

9.3.1. O tecnoPARQ reserva-se o direito de rescindir a premiação e anular a cessão de direitos caso seja comprovado que a mascote não é original, que infringe direitos de terceiros ou que o participante/equipe não detinha os direitos necessários para cedê-la.

9.3.2. O pagamento do prêmio será efetuado no prazo de 30 (trinta) dias corridos, após a assinatura do contrato de cessão de direitos patrimoniais e a apresentação da documentação completa exigida pelo tecnoPARQ.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. O tecnoPARQ poderá cancelar o concurso de que trata este Edital a qualquer momento, em razão de caso fortuito ou de força maior e por ausência de inscrições, sem que isso implique em qualquer direito indenizatório a qualquer parte.

10.2. Os membros da Comissão Avaliadora prestarão sua colaboração gratuitamente, não fazendo jus a qualquer honorário.

10.3. A mascote vencedora será de propriedade do tecnoPARQ, da Universidade Federal de Viçosa, que poderá utilizá-la conforme a conveniência.

10.4. A participação neste Concurso implica em total concordância do candidato/equipe com os termos deste Edital, bem como das decisões tomadas pelos membros da banca avaliadora e pela coordenação do tecnoPARQ.

10.5. Não haverá devolução de propostas e nem exposição de propostas inscritas. Somente a proposta vencedora será divulgada.

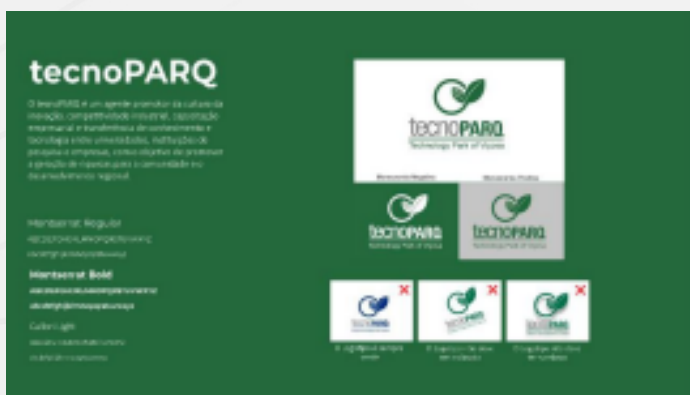
10.6. Fica eleito o Foro da Comarca de Viçosa-MG para quaisquer demandas judiciais decorrentes deste concurso.

10.7. Dúvidas poderão ser encaminhadas para o e-mail empreendedorismo.tecnoparq@ufv.br.

Viçosa/MG, 08 de abril de 2025



Anexo I - Identidade Visual tecnOPARQ





Anexo II - Declaração de Autoria e Cessão de Direitos Patrimoniais

EDITAL CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE

Eu, _____ (nome completo do participante/representante da equipe),
_____ (nacionalidade), _____ (estado civil),
_____ (profissão), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF
sob o número _____, residente e domiciliado(a) na
_____ (endereço completo), na qualidade
de participante/representante da equipe _____, declaro, para os devidos
fins:

- 1) Que sou o(a) autor(a) da proposta de mascote apresentada para o Concurso de Criação da Mascote do tecnoPARQ/UFV, e que ela é original e inédita, não infringindo direitos autorais ou de propriedade intelectual de terceiros.
- 2) Que detenho todos os direitos necessários para cedê-la ao tecnoPARQ/UFV.
- 3) Que, nos termos do edital, cedo de forma irrevogável e por prazo indeterminado ao tecnoPARQ/UFV todos os direitos patrimoniais de propriedade intelectual sobre a mascote, incluindo, mas não se limitando a: direitos autorais, direitos de uso, de reprodução, de distribuição, de adaptação, de modificação e de comercialização.
- 4) Que concordo que o tecnoPARQ/UFV poderá utilizar a mascote da forma que melhor lhe convier, incluindo em materiais promocionais, eventos, produtos, serviços e outras aplicações digitais e impressas, e que também poderá registrar a mascote como marca junto ao INPI.
- 5) Que estou ciente de que não caberá à instituição tecnoPARQ/UFV quaisquer ônus sobre o uso da mascote, como pagamentos de cachês, direitos autorais ou outros pagamentos/ressarcimentos.
- 6) Que sou conhecedor das normas deste Edital e que concordo com todas as suas condições e termos. 7) A assinatura desta Declaração está sujeita às normas regimentares do EDITAL CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE.

Viçosa, _____ de _____ de 2025.

Assinatura do participante (assinatura GOV)