

EDITAL CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE

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 um 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. Estar regularmente matriculado em instituição de ensino localizada em Viçosa (escola, colégio, instituto, faculdade, universidade, etc.), e apresentar comprovante de matrícula atualizado no ato da inscrição;

3.1.3. Ter concluído o ensino fundamental ou equivalente.

3.1.4. 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

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

CRONOGRAMA GERAL	DATAS
Etapa 1 - Início das inscrições no concurso	31/03/2025
Etapa 2 - Visita Técnica ao tecnoPARQ	A agendar
Etapa 3 - Encerramento da inscrição	09/05/2025
Etapa 4 - Seleção dos Projetos	até 30/05/2025
Etapa 3 - Divulgação dos Resultados e Premiação	04/06/2025

- 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, 31 de março de 2025

Anexo I - Identidade Visual tecnoPARQ

Guia de identidade visual



Este guia apresenta os elementos da identidade da tecnoPARQ, logomarca, elementos básicos, estilo, ícones, cores que gostamos, fontes, entre outros.

Além disso, o guia dá exemplos de aplicação para orientar todos os envolvidos em sua gestão.

EM CASO DE DÚVIDA, ENTRE EM CONTATO COM O TIME DE MARKETING DA EMPRESA.

LOGO - UFV

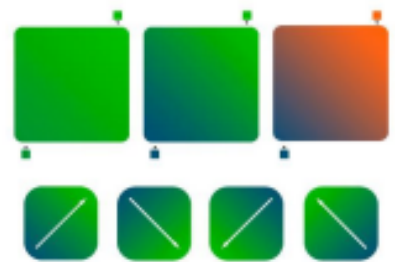
O logotipo tecnoPARQ, sempre que possível, sempre tenha o logotipo da Universidade Federal de Viçosa (UFV).



DEGRADÊS

Tenha o degradê em qualquer direção, porém de verde para o azul, de verde para o laranja ou de verde para o cinza.

O degradê pode ser utilizado em qualquer direção, desde que seja mantido o equilíbrio de 1:1.



tecnoPARQ

O tecnoPARQ é um agente promotor da cultura da inovação, competitividade, inovação, sustentabilidade e transformação digital, promovendo a tecnologia entre universidades, instituições de pesquisa e empresas, com o objetivo de promover o espírito de inovação e a comunidade no desenvolvimento regional.

Marcação de Regular

Marcação de Bold

Marcação de Italic

Marcação de Underline

Marcação de Strikethrough

Marcação de All caps

Marcação de Small caps

Marcação de Text color



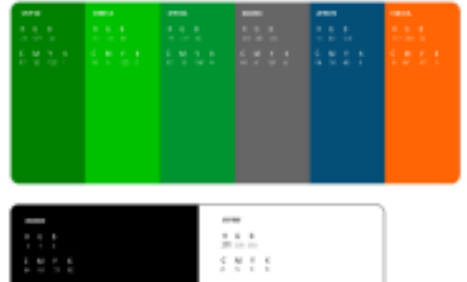
CORES QUE GOSTAMOS

O verde que gostamos é um verde vibrante, associado à tecnoPARQ, simbolizando a inovação, sustentabilidade, inteligência, criatividade e inovação. É um verde saudável, associado à natureza e ao campo, e um verde que simboliza a sustentabilidade.

O azul que gostamos é um azul profundo, associado à tecnologia, inovação e sustentabilidade. É um azul que simboliza a confiança, a segurança e a estabilidade.

O laranja que gostamos é um laranja vibrante, associado à criatividade, inovação e sustentabilidade. É um laranja que simboliza a energia, a paixão e a determinação.

O cinza que gostamos é um cinza neutro, associado à tecnologia, inovação e sustentabilidade. É um cinza que simboliza a modernidade, a elegância e a simplicidade.



Anexo II - Declaração de Autoria e Cessão de Direitos Patrimoniais

Eu, _____ (nome completo do participante/representante da equipe),
_____ (nacionalidade), _____ (estado civil),
_____ (profissão), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF sob o nº
_____, 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.

Viçosa, ____ de _____ de 2025.

Assinatura do participante (assinatura GOV)