

## **REGULAMENTO DESAFIO GAMA**

O Desafio Gama é uma competição desenvolvida pelo Gama Pensamento estratégico, núcleo de preparação para processos seletivos de estágio e trainee, existente na UFVJM (Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri) desde Maio de 2016. O Desafio Gama tem por objetivo estimular o desenvolvimento de atitudes inovadoras e criativas, além de preparar o participante para os desafios do mercado, através do trabalho em equipe e aprimoramento de habilidades de resolução de problemas de forma objetiva e realista.

Este Regulamento constitui o documento oficial do “Desafio Gama” para todos os fins e efeitos de direito. Caso verificadas divergências entre informações constantes no edital e no regulamento, prevalecerá o estipulado neste Regulamento.

### Capítulo I REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º Poderão participar desse Desafio:

I - Estudantes universitários regularmente matriculados em qualquer curso de graduação, bacharelado, licenciatura da UFVJM.

II - Professores universitários vinculados a UFVJM (Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri), por inscrição própria em equipe que contenha universitários;

III – Pessoas sem vínculo com a universidade.

§ 1º Os membros das equipes Gama Pensamento Estratégico e CREA Minas Jr não poderão participar da competição.

§ 2º Dois ou mais professores não poderão participar de uma mesma equipe.

§ 3º Pessoas sem vínculo com a universidade só poderão estar em equipes que contenha pelo menos um aluno regularmente matriculado em qualquer curso da UFVJM.

## Capítulo II INSCRIÇÕES

Art. 2º A inscrição no “Desafio Gama” terá o valor de R\$ 5,00 por pessoa da equipe. As equipes poderão contar com no mínimo 3(três) e no máximo 5(cinco) integrantes. As inscrições poderão ser realizadas no período de 27/06/16 a 08/07/16 e serão efetuadas exclusivamente de forma presencial, na Praça de Serviços e no Pavilhão de aulas através de membros do Gama Pensamento Estratégico, por meio do preenchimento do formulário de cadastro específico, e assinatura na ficha de inscrição, em que o participante declara conhecer e aceitar integralmente todas as cláusulas e condições estabelecidas neste Regulamento.

## Capítulo III COMPETIÇÃO

Art. 3º A competição “Desafio Gama” é composta de duas etapas:

I - Etapa 1 – Classificatória;

II - Etapa 2 – Final presencial com Ranque;

Art. 4º A classificação ficará disponível nas redes sociais (site e página no facebook) do Gama e a partir dos dados informados no cadastro de inscrição.

O participante poderá visualizar:

I - Sua classificação na primeira etapa da competição

II – Resultado final da etapa presencial.

Art. 5º Caso aja alteração no nome de algum participante da equipe, deverá ser informado por meio de preenchimento de um requerimento de mudança no anexo I deste regulamento e enviado por email da organização do evento: *desafiogama2016@gmail.com*.

## A Etapa Presencial

Art. 6º A etapa presencial ocorrerá no dia 23/07/16, no período de 9:00h as 12:00h no Auditório da Superintendência Regional de Ensino (SRE).

Art. 7º Os universitários classificados para a etapa presencial deverão participar de todas as atividades programadas.

Art. 8º Se por qualquer motivo não puder participar da etapa presencial deverá comunicar imediatamente sua ausência através do e-mail: *desafiogama2016@gmail.com*, de acordo com o formato no anexo II.

#### Desclassificação

Art. 9º Será automaticamente desclassificado do “Desafio Gama”, o candidato que:

- a) Não puder, por qualquer motivo, participar da etapa presencial;
- b) Não atender aos critérios deste Regulamento.

#### ETAPA 1 – CLASSIFICATÓRIA

Art. 10º Os universitários inscritos na competição deverão participar da Etapa 1 para participarem da Etapa 2, caso sejam classificados nessa primeira.

Art. 11º Essa Etapa fica aberta durante o período de 27/06/16 a 12/07/16.

Art. 12º Nessa etapa serão fornecidos aos participantes as áreas de atuação, nas quais o desafio deve ser trabalhado.

Art. 13º As áreas de atuação citadas no Art. 12º estão apresentadas no anexo III.

Art. 14º O projeto será submetido através do preenchimento de uma ficha disponível no link enviado para o email do líder da equipe.

#### ETAPA 2 – FINAL

Art. 15º A Etapa 2 será presencial, com duração de um dia e será realizada no dia 23/07/16 no Auditório da Superintendência Regional de Ensino.

Art. 16º Os universitários classificados para essa Etapa deverão realizar uma apresentação de no máximo 10 minutos do seu projeto, através de vídeos, power point, maquetes ou outros meios de apresentação a critério da equipe.

Art. 17º Após a apresentação dos classificados na primeira etapa, será feita a escolha dos 5 melhores pela banca de jurados, e posterior premiação de acordo com o ranque.

#### Capítulo IV CERTIFICAÇÃO

Art. 18º Será emitido certificado online de participação no desafio para cada membro da equipe.

§ 1º O membro da equipe que participar somente da Etapa 1 terá direito a um certificado de 7 horas.

§ 2º O membro da equipe que participar das duas etapas, sendo finalista ou não, desse desafio terá direito a um certificado de 10 horas.

Art. 19º O certificado será enviado via e-mail para os participantes.

#### Capítulo V PREMIAÇÃO

Art. 20º Na Etapa 2 serão premiadas as 5 equipes, que receberão cada um os seguintes prêmios:

- a) 1º Lugar: Primeira mensalidade dos cursos de idiomas (Francês, Inglês, Espanhol e Alemão) ou dos demais cursos oferecidos pela CIEC Interativa, 5 (cinco) ingressos mais combo de vodka no Armazém do Rosário, 1 (uma) caixa de cerveja litrão.
- b) 2º Lugar: 1 (um) almoço no restaurante Recanto do Antônio para 5 (pessoas) e 1 (uma) caixa de cerveja litrão.
- c) 3º Lugar: 1 (uma) semana de almoço no restaurante Frango Mais (campus JK) e Ensaio Fotográfico com a Pixel Fotografia mais Maquiagem.
- d) 4º Lugar: 10 (dez) refeições no restaurante Point Mix e 5(cinco) entradas no forró do Bar e Restaurante Meio Tom.
- e) 5º Lugar: 5 (cinco) entradas no forró do Bar e Restaurante Meio Tom.

## Capítulo VI PENALIDADES

Art. 21º Será desclassificado qualquer participante que:  
I - Invadir, fraudar, burlar, violar ou de qualquer forma comprometer o Regulamento do “Desafio Gama” e/ou induzir outros a fazê-lo.

II - Incorrer em comportamento desrespeitoso com qualquer participante ou com a equipe do Gama Pensamento estratégico, mesmo que ocorra fora do ambiente da competição, e ainda que tal aconteça em ambiente privado, como *e-mail* pessoal, grupos fechados de redes sociais, telefones, dentre outros.

III - Vier a ser favorecido ou a favorecer ou a prejudicar os participantes.

## Capítulo VII SUPORTE AO PARTICIPANTE

Art. 22º A Diretoria de projetos do Gama Pensamento estratégico estará disponível pelo e-mail: *desafiogama2016@gmail.com* para eventuais esclarecimentos referentes ao desafio.

§ 1º Os participantes recebem uma mensagem, indicando que a dúvida foi recebida e será respondida.

§ 2º Esse atendimento não é realizado em tempo real, e sim *off-line*, com estimativa de resposta até um dia útil, dependendo da complexidade da demanda solicitada;

## Anexo I

### Requerimento de mudança de membros da equipe

**Email:** [desafiogama2016@gmail.com](mailto:desafiogama2016@gmail.com)

**Assunto:** Requerimento de mudança

**Corpo do email:**

Nome da equipe:

Solicito a mudança do (s) seguinte membro (s) \_\_\_\_\_ (nome),  
matrícula de número \_\_\_\_\_.

Pelo (s) novo (s) membro (s) \_\_\_\_\_ (nome), matrícula de  
número \_\_\_\_\_.

Anexo II  
Não Comparecimento

**Email:** [desafiogama2016@gmail.com](mailto:desafiogama2016@gmail.com)

**Assunto:** Não comparecimento na etapa Presencial

**Corpo do email:**

Nome da Equipe:

Comunico o não comparecimento do (s) membro (s) \_\_\_\_\_,  
matrícula de número \_\_\_\_\_, na etapa presencial sob a  
justificativa de \_\_\_\_\_.

## Anexo III

### Áreas de Atuação

- Meio Ambiente e Soluções sustentáveis: Projetos que promovam a melhoria do ambiente físico onde forem implantados, auxiliando em ganhos estéticos e de qualidade de vida dos usuários locais.
- Saúde e Lazer: Projetos voltados para auxiliar indivíduos a promoverem um estilo de vida saudável e/ou promover ações preventivas ou de tratamentos de doenças.
- Educação, Arte e Cultura: Projetos que promovam ganhos sociais, melhorias no ensino, impactos nas relações sociedade x UFVJM.
- Soluções em Tecnologia: Projetos que promovam a aplicação de tecnologia em serviços de interesse da comunidade da UFVJM ou dos moradores de Diamantina.