

CALL FOR TECH – INSTITUTO VIVO REGULAMENTO

1. Do Desafio

1.1. O Desafio **ideias.me/Vivo**, denominado neste regulamento como “Desafio” é uma iniciativa do **Instituto Vivo** em parceria com a Rafael Zatti ME (aqui denominada como ideias.me) com o objetivo de, por meio de plataformas de *crowdsourcing* e *crowdfunding*, reconhecer, disponibilizar e premiar Tecnologias Sociais ou TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) de acordo com as disposições deste instrumento.

1.2. Este desafio é um concurso **com caráter exclusivamente cultural** e será realizado sem qualquer modalidade de álea ou pagamento pelos concorrentes no momento da inscrição ou eventual premiação, nem vinculação destes ou dos contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, estando, portanto, de acordo com o disposto no artigo 3º, inciso II, da Lei 5.758/71, e no artigo 30 do Decreto 70.951/72. **A participação neste desafio é voluntária e gratuita.**

1.3 Os participantes deverão apresentar soluções prontas para serem implantadas sob a forma de Tecnologias Sociais (metodologias próprias e originais) ou TICs sobre o tema **“desenvolvimento de uma nova tecnologia social para a comunidade de Anã, município de Santarém/PA, que ajude no desenvolvimento da região”, considerando as informações norteadoras sobre o contexto histórico-cultural da região, contidas no briefing virtual, integrante deste regulamento, encontrado no website <http://ideias.me/vivo/>.**

2. Conceitos Adotados

Para os fins desta Chamada, adotam-se os seguintes conceitos:

2.1 Tecnologia social

Conceituação adotada pela Fundação Banco do Brasil¹, com ênfase em **técnicas ou metodologias de interação comunitária**:

“Tecnologia Social compreende produtos, técnicas ou metodologias reaplicáveis, desenvolvidas na interação com a comunidade e que representem efetivas soluções de transformação social.

É um conceito que remete para uma proposta inovadora de desenvolvimento, considerando a participação coletiva no processo de organização, desenvolvimento e implementação. Está baseado na disseminação de soluções para problemas voltados a demandas de alimentação, educação, energia, habitação, renda, recursos hídricos, saúde, meio ambiente, dentre outras.

As Tecnologias Sociais podem aliar saber popular, organização social e conhecimento técnico-científico. Importa essencialmente que sejam efetivas e reaplicáveis, propiciando desenvolvimento social em escala.”

¹ Disponível em: <http://www.fbb.org.br/portalfbb/tecnologiasocial/tecnologia-social/>

2.2 Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs

“Consistem em processos de tratamento, controle e comunicação de informação, baseados fundamentalmente em meios eletrônicos (incluindo hardware, software e telecomunicações).”

2.3 Crowdsourcing

“Modelo de produção que utiliza a inteligência e os conhecimentos coletivos e voluntários espalhados pela internet para resolver problemas, criar conteúdo e soluções ou desenvolver novas tecnologias”

2.4 Crowdfunding

“Financiamento colaborativo, operado essencialmente pela internet, permitindo que várias pessoas ou instituições contribuam com pequenas quantias, tornando viável um projeto ou produto”

3. Categorias

Serão premiadas iniciativas em categorias **Tecnologia Social (Metodologias)** ou **TICs (em caráter multi-plataforma)**, assim consideradas conforme conceito do item 2 deste regulamento, e devem responder ao seguinte desafio: soluções que ajudem a comunidade para que o cultivo de peixes seja feito de forma mais sustentável e aos seguintes indicativos:

- Identificar um maior número de insumos locais para composição da ração que possa garantir a produção no decorrer do ano;
- Estudo aprofundado sobre os valores nutricionais dos produtos;
- Formulação de uma dieta balanceada para todas as fases de desenvolvimento do peixe.

Tecnologia Social

3.2. As iniciativas na **categoria Tecnologia Social** devem considerar:

- Coerência com a proposta e os indicativos da Chamada,
- Viabilidade,
- Potencial de replicabilidade (considerando custos e dificuldades de implantação em diferentes contextos e culturas),
- envolvimento de diferentes atores (como Organizações Não Governamentais, cidadãos, Poder Público, indústria, comércio e serviços),
- Grau de investigação utilizado,
- Utilização inovadora da tecnologia para a solução do problema.

TICs

3.2 As iniciativas na **categoria TICs** devem considerar:

- Coerência com a proposta e os indicativos da Chamada,
- Utilização de software livre,
- Envolvimento de diferentes atores (como Organizações Não Governamentais, Cidadãos, Poder Público, indústria, comércio e serviços),
- Utilização inovadora da tecnologia para a solução do problema,
- Utilização dos aplicativos em múltiplas plataformas,
- Ser de fácil utilização para o usuário, desde a sua instalação,
- No caso de *apps* para celulares, possibilitar a integração ao uso de SMS,
- Promover a criação/animação de redes via web

4. Das inscrições

4.1 A inscrição no concurso poderá ser feita tanto por pessoas físicas quanto jurídicas, mediante informação de CPF ou CNPJ, respectivamente.

4.2 O envio de soluções na modalidade **Tecnologia Social** deve ocorrer por meio de projeto (arquivo compactado em formato *.rar* ou *.zip*, ou *.pdf*), utilizando o box de envio de arquivos no website <http://ideias.me/vivo/>, devendo apresentar claramente os requisitos elencados no item **3.1** e **considerar as informações contidas no *briefing virtual em anexo, integrante deste regulamento.***

4.3 O desafio é válido das 00:01 do dia 01 de agosto de 2011 até as 23:59:59 do dia 01 de outubro de 2011.

4.4 Fica ressalvada a possibilidade de prorrogação da chamada, a critério dos parceiros proponentes.

4.5 A *ideias.me* não se responsabiliza por erros de digitação no cadastro, envio arquivos corrompidos ou eventuais dificuldades de acesso decorrentes do excesso de acessos ou tráfego de dados.

5. Da seleção

5.1 Critérios

As soluções recebidas serão avaliadas considerando os seguintes critérios: atendimento à chamada do Desafio, aos indicativos e critérios expressos no item **3 deste regulamento**, além de potencial de replicabilidade, visão empreendedora, grau de investigação utilizado, utilização inovadora da tecnologia para a solução do problema, coerência e viabilidade.

5.2 Etapas

5.2.1 Habilitação

As soluções inscritas dentro do prazo previsto neste regulamento e atenderem aos critérios dispostos no item **5.2.1** serão consideradas habilitadas a prosseguirem nas demais etapas de seleção.

5.2.2 Pré-seleção

O mérito das soluções inscritas nas duas categorias será avaliado nesta etapa, a partir das verificações dos critérios, com classificação das iniciativas finalistas (sem número definido para tanto).

5.2.3 Seleção final

As iniciativas consideradas finalistas nas duas categorias serão avaliadas por um Conselho Curador composto por representantes do **Instituto Vivo**, além de profissionais com reconhecida experiência nas temáticas que envolvem esta chamada.

5.2.4 Inclusão em plataforma de *crowdfunding*

As iniciativas que forem consideradas habilitadas, classificadas na pré-seleção e como finalistas, mas que não forem premiadas, serão incluídas em uma plataforma de crowdfunding para visibilidade externa e possíveis apoios de terceiros por 40 dias. O **Instituto Vivo** e a Ideias.me não se responsabilizam pela captação de fundos para tais soluções.

5.2.5 Caso sejam recebidas soluções semelhantes, será declarada vencedora a solução recebida primeira no nosso sistema.

6. Do resultado

6.1 O resultado do desafio será divulgado pelos meios pertencentes à **ideias.me**, assim que o **Instituto Vivo** avaliar todas as soluções.

6.2 Os vencedores serão informados por e-mail logo após o resultado ser divulgado.

6.3 Os vencedores terão até 10 dias para se manifestarem e confirmarem seus dados pessoais, sob pena de não contemplação.

6.4 Os prêmios serão entregues através de contrato como fornecedores do **Instituto Vivo**, o que torna obrigatório aos colaboradores cederem informações pessoais para a confecção de contrato, incluindo RG e CPF.

6.5 Eventuais direitos autorais decorrentes do conteúdo elaborado pelo colaborador, oriundo ao cumprimento das obrigações impostas, serão cedidos ao **Instituto**.

6.6 O **Instituto Vivo** pode divulgar as tecnologias vencedoras nas duas modalidades ao público para download e replicabilidade de metodologia, conforme disposto no **item 8** deste regulamento.

6.7 O **Instituto Vivo** não tem obrigação de utilizar todas as soluções vencedoras.

7. Da premiação

7.1 As melhores soluções escolhidas pelo **Instituto Vivo** receberão as premiações em dinheiro abaixo descritas

Primeiro lugar: R\$10.000,00

Segundo lugar: R\$10.000,00

Terceiro lugar: R\$10.000,00

Quarto-lugar: R\$10.000,00

Quinto-lugar: R\$10.000,00

Os prêmios serão pagos pelo **Instituto Vivo** e estão sujeitos à política da própria instituição.

7.2 A participação no desafio implica a aceitação de todas as cláusulas dispostas neste regulamento.

8. Da disponibilização das Tecnologias ao público

Os participantes que enviarem as soluções escolhidas como vencedoras cedem os direitos de propriedade ao **Instituto Vivo** para que estes as tornem públicas em seus websites ou em outras plataformas de divulgação e/ou apliquem em seus projetos internos

9. Das responsabilidades

9.1. A equipe **ideias.me** ficará responsável pela área técnica, hospedagem do desafio, armazenamento das soluções e disponibilização das mesmas ao **Instituto Vivo** e divulgação dos vencedores.

9.2. O **Instituto Vivo** ficarão responsáveis pela escolha das melhores soluções e entrega dos prêmios.

10. Disposições gerais

10.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Regulamento serão decididas por meio de arbitragem, ficando nomeados como árbitros desde já a **ideias.me** e **Instituto Vivo**.