

# CALL FOR TECH – INSTITUTO VIVO E SESI-PR

## REGULAMENTO

### 1. Do Desafio

**1.1.** O Desafio **ideias.me/Vivo/SesiPR**, denominado neste regulamento como “Desafio” é uma iniciativa do **Instituto Vivo** e do SESI-PR 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 **“fortalecimento de redes de cooperação em prol de uma prática comunitária sustentável”**, considerando as informações norteadoras sobre o contexto histórico-cultural de Curitiba e Região, contidas no *briefing* em anexo, integrante deste regulamento e nos mini-depoimentos disponibilizados no website <http://ideias.me/vivosesti/>.

### 2. Conceitos Adotados

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

#### 2.1 Tecnologia social

Conceituação adotada pela Fundação Banco do Brasil<sup>1</sup>, 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

---

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

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.”

## **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 duas categorias **Tecnologia Social (Metodologias)** e **TICs (em caráter multi-plataforma)**, assim consideradas conforme conceito do item 2 deste regulamento, e devem responder ao seguinte desafio: **Como criar e fortalecer redes de cooperação** e aos seguintes indicativos:

- Como conectar pessoas para criar um sentimento de comunidade?
- Como ampliar a cidadania nos espaços urbanos para contaminar as pessoas a agir pela mudança em suas comunidades?
- Como criar conexões para aprendermos todos juntos e em qualquer lugar?

### **Categoria 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),
- aumento do envolvimento comunitário em questões de interesse coletivo como resultado final,
- Grau de investigação utilizado,
- Utilização inovadora da tecnologia para a solução do problema.

## **Categoria 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,
- Fortalecimento de Redes,
- 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/vivosesi/>, devendo apresentar claramente os requisitos elencados no item **3.1** e **considerar as informações contidas no briefing em anexo, integrante deste regulamento.**

**4.3** O envio de soluções na modalidade **TICs** deve ocorrer por meio de documento executivo (arquivo compactado em formato *.rar* ou *.zip*, ou *.pdf*), utilizando o box de envio de arquivos no website <http://ideias.me/vivosesi/>, devendo apresentar claramente os requisitos elencados no item 3.2, **considerar as informações contidas no briefing em anexo, integrante deste regulamento**, além do envio de **link** de vídeo postado no Youtube de autoria própria e explicativo sobre a utilização da solução com até 02 minutos de duração.

**4.4** 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. .

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

**4.6** 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 da verificação 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** e do SESI-PR, 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**, o SESI-PR 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** e o **SESI-PR** avaliarem 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 Vivo e ao SESI-PR**.

**6.6** O **Instituto Vivo** e o **SESI-PR** podem 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 e o SESI-PR** não tem obrigação de utilizar todas as soluções vencedoras.

## **7. Da premiação**

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

### **Categoria Tecnologias Sociais:**

- a) Primeira colocada: R\$ 20.000,00 (vinte mil reais)
- b) Segunda colocada: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)
- c) Terceira colocada: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)
- d) Outras cinco soluções selecionadas: R\$ 3.000,00 (três mil reais)

### **Categoria TICs:**

- a) Primeira colocada: R\$ 20.000,00 (vinte mil reais)
- b) Segunda colocada: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)
- c) Terceira colocada: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)
- d) Outras cinco soluções selecionadas: R\$ 3.000,00 (três mil reais)

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 e ao SESI-Pr** 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 ao **SESI-PR** e divulgação dos vencedores.

**9.2.** O **Instituto Vivo e o SESI-PR** 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**, ao **Instituto Vivo** e o **SESI-PR**.