

REGULAMENTO UNIJOGOS EMPREENDEDOR 2017

A Univille – Campus São Bento do Sul pelo Departamento de Administração de Empresas lança O UniJogos Empreendedor 2017, este desafio pretende oportunizar aos participantes o desenvolvimento de habilidades empreendedoras e experiências de gestão empresarial pela prática simulada de um jogo de empresas.

Art. 1º Este Regulamento estabelece as regras para participação, seleção e premiação para os participantes.

I OBJETIVOS

Art. 2º O “UniJogos Empreendedor 2017” constitui-se uma competição de caráter educacional, promovida pelo Departamento de Administração da Univille – Campus São Bento do Sul, que visa:

- a) estimular atitudes empreendedoras e preparar os participantes para os desafios do mundo do trabalho;
- b) desenvolver nos participantes a capacidade de gerenciar negócios, além de difundir conceitos relacionados a competitividade, gestão, mercado, inovação e empreendedorismo;
- c) capacitar, desenvolver e aprimorar habilidades corporativas nos participantes de forma interativa;
- d) incentivar a criatividade e as competências relacionadas à tomada de decisão a partir de jogos empresariais, de livre escolha, em ambiente virtual de aprendizagem;
- e) promover um ambiente de aprendizagem para desenvolver competências inerentes aos administradores de sucesso, a fim de estimular os alunos a buscarem gerenciar ou ter os próprios empreendimentos.

II REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Art. 3º Poderão participar do UniJogos Empreendedor:

I – Brasileiros com idade mínima de 17 anos que formem equipe para o jogo contendo obrigatoriamente três integrantes por equipe

II – Residirem em São Bento do Sul, Rio Negrinho, Campo Alegre ou Piên ou ser matriculado na Univille Campus São Bento..

III INSCRIÇÕES

Art. 4º O processo de inscrição será realizado nas seguintes etapas:

- a) inscrição da equipe com os dados cadastrais dos 3 participantes;

§ 1º A participação no UniJogos Empreendedor é gratuita.

§ 2º Os participantes devem inscrever suas equipes no período entre 16/11 a 21/11/17, atendendo aos critérios previstos neste Regulamento.

§ 3º A inscrição no UniJogos Empreendedor deve ser efetuada mediante o preenchimento do formulário de cadastro específico que será disponibilizado pelo departamento e entregue para secretaria do curso até a data estipulada no paragrafo 2, a leitura e a aceitação integral dos termos e das condições deste Regulamento, incluída a concordância com a cessão de imagem.

§ 4º A efetivação da inscrição se dará por ordem de inscrição até o fechamento das vagas disponíveis.

§ 4º Após o ato da inscrição, os participantes receberão o login e a senha de acesso à plataforma do “UniJogos Empreendedor”.

I - caso o participante encontre problemas com o login e a senha de acesso à área restrita, deve enviar uma mensagem à equipe técnica do Unijogos, informando o problema

IV PLATAFORMA

Art. 7º A configuração mínima necessária do equipamento e da conexão para participar do “Desafio Universitário Empreendedor” é:

I - computadores e configuração mínima: microcomputador com processador Intel I3 3220 3.3 GHz; 2 GB RAM; 5 GB de espaço livre no disco rígido (HD); Windows Vista ou Superior / Mac OS X "SnowLeopard" 10.6 ou Superior; placa de vídeo compatível com ShaderModel 2.0 com 64 MB VRAM; placa de som compatível com Windows / Mac OS X; browser com o plug-in da Unity3D, preferencialmente Internet Explorer a partir da versão 8, (Firefox 28 e versões superiores e Google Chrome 32 e versões superiores); acesso à Internet;

II - conexão mínima: 2Mb.

§ 1º Não é de responsabilidade da Univille a solução de quaisquer problemas técnicos que ocorram durante a competição tais como incompatibilidade de placas, desempenho de memória e máquina e problemas de comunicação ocasionados por quaisquer redes ou quaisquer provedores de acesso.

§ 2º Os participantes do UniJogos Empreendedor que utilizem máquinas conectadas em redes com configurações técnicas especiais (firewall, Proxy e outras) devem procurar o auxílio de suporte técnico local para garantir o perfeito funcionamento do software.

V COORDENAÇÃO DO UNIJOGOS EMPREENDEDOR

Art. 8º O UniJogos Empreendedor é coordenado por uma equipe técnica contratada pela Univille. Todos os jogos e as atividades do UniJogos são de responsabilidade da equipe técnica de ambas as entidades.

VI COMPETIÇÃO

Art. 9º A competição “UniJogos Empreendedor” é composta por:

- I** - Etapa 1 – Inscrição da equipe participante composta por 3 pessoas;
- II** - Etapa 2 – Participar das rodadas do Jogo no período de 24/11 a 15/12/17;
- III** - Etapa 3 – Divulgação da pontuação e equipe vencedora.

Art. 10. Os rankings são formados a partir da pontuação e do desempenho dos participantes nos jogos e nas atividades disponíveis e utilizadas,

§ 1º A informação sobre a classificação preliminar para a Etapa 2 é disponibilizada no sítio do “UniJogos Empreendedor”

VII CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

Art. 11. O cronograma geral do UniJogos Empreendedor obedece aos seguintes termos:

- a) Inscrições: estão abertas as inscrições entre 16/11 e 21/11/17;
- b) Participação do Jogo: entre 24/11 e 15/12/17;
- c) Resultado: a partir de 22/12/17

VIII CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E CARGA HORÁRIA DAS ATIVIDADES PARA ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS

Art. 12. A plataforma utiliza um software de gerenciamento que, durante a competição, afere a pontuação de cada equipe participante. Esse resultado gera um Ranking de Jogos, um Histórico e um período do Ciclo; os resultados de cada equipe são comparados com os dos demais participantes durante a competição.

Art. 13. Os participantes podem pontuar na competição por meio de:

- a) participação em jogos on-line;

§ 1º A Univille se reserva o direito de incluir a qualquer tempo novas modalidades de participação ou excluir alguma existente, para oferecer aos alunos o maior número de possibilidades e novas formas de aprendizagem.

§ 2º Qualquer alteração que venha a ser efetuada na plataforma, nas modalidades e no Regulamento é disponibilizada a todos os participantes concomitante e irrestritamente, de modo que todos os alunos tenham sempre a mesma possibilidade de participação na competição, inexistindo situação em que um participante possa ser privilegiado ou preterido.

Art. 14. Os jogos on-line estão disponíveis na Plataforma Personal Computer - PC, ambiente de jogos digitais que auxilia os participantes inscritos no UniJogos Empreendedor a desenvolverem a capacidade de gerenciar negócios e as habilidades empreendedoras, além de difundir os conceitos de gestão, mercado, inovação e empreendedorismo.

§ 1º É oferecido o jogo on-line, em que cada equipe participa, começa a jogar, decide e, ao final do desempenho, recebe os resultados de sua pontuação,

I - os jogos podem ter novas versões disponibilizadas, que ampliam os desafios. Nesse caso, todos os participantes podem jogar e pontuar novamente com o jogo.

§ 2º Os jogos contribuem para o Ranking do Ciclo em que foram jogados, no momento em que a maior pontuação (recorde) for alcançada.

§ 3º Cada partida tem uma duração específica, e existem turnos de decisão.

§ 4º Todos os participantes são pontuados, respeitando a colocação na partida, definida pela quantidade de pontos ao final da partida.

§ 5º Os participantes que abandonam a partida não são classificados; portanto, não recebem pontuação pelo resultado.

§ 6º Os participantes que se inscreveram e não participarem das rodadas terão sua participação futura nos próximos jogos vedada.

IX CERTIFICADOS FORNECIDOS PELA UNIVILLE E VALIDAÇÃO DAS ATIVIDADES

Art. 15. Os certificados de participação do UniJogos Empreendedor serão emitidos para os participantes

Art. 16. A carga horária de participação a distância no UniJogos, é definida, considerando o seguinte critério:

Ranking Ciclo	Quantidade de horas
Participação 100%	32 horas
Participação 75%	24 horas
Participação 50%	16 horas

§ 1º Os participantes que não pontuarem ou ficarem com resultado negativo de pontuação não terão direito a requerer certificado de participação. Também não poderão contar com horas complementares de estudo e aplicação.

X CRITÉRIOS PARA DISTRIBUIÇÃO DOS PRÊMIOS PARA PARTICIPANTES

Art. 17. Os prêmios são atribuídos pela pontuação;

§ 1º São concedidos aos três integrantes da equipe com melhor pontuação uma Bolsa para cada um participar de um Curso de Extensão oferecido pela Univille Campus São Bento, respeitando número de vagas por curso, sendo que o curso deverá ter o número suficiente de vagas para ser aprovado e os alunos deverão utilizar a bolsa durante o ano de 2018.

XI CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 18. Em caso de empate entre os participantes, em qualquer dos rankings, são adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) maior pontuação no Ranking do Ciclo;
- b) maior pontuação no Ranking Histórico;
- c) maior pontuação no Ranking Jogos;
- d) tempo de permanência no “UniJogos Empreendedor”.

§ 1º Se, após a adoção desses critérios, o empate persistir, é considerado ganhador o participante de maior idade.

XII COMUNICAÇÕES

Art. 19. O Suporte técnico que é dado aos participantes do Desafio é realizado a distância, para esclarecer dúvidas sobre a competição e quaisquer outros questionamentos sobre a utilização da plataforma, das atividades e dos jogos do “UniJogos Empreendedor”.

XIII PENALIDADES

Art. 20. É desclassificado todo e qualquer participante que tentar invadir ou violar os sistemas do “UniJogos Empreendedor” ou tentar, de qualquer forma, adulterar resultados da competição.

Art. 21. É desclassificado todo e qualquer participante que tentar fraudar, burlar o Regulamento, obter vantagem sobre outros participantes de forma considerada antiética, ou apresente outras atitudes que comprometam os objetivos do “UniJogos Empreendedor”:

I - é considerada fraude a troca de senhas, buscando favorecer participantes da competição, resultando na desclassificação de todos os participantes envolvidos;

II - é considerada atitude que compromete o jogo a divulgação de informações nas redes sociais, para burlar jogos, atividades e regulamento da competição “UniJogos Empreendedor”:

a) destaca-se o caráter educativo da competição e o incentivo à colaboração e orienta-se a todos os participantes que percebam falhas no Regulamento ou na plataforma que possam comprometer a competição, que informem a situação ao suporte, para que o problema possa ser superado.

Art. 22. São desclassificados os participantes que agirem de forma inadequada, irresponsável, desrespeitosa ou antiética em relação aos demais, aos colegas, aos gestores da Univille à qual cabe o julgamento de cada caso:

I - é considerado comportamento desrespeitoso ofender outros participantes, ainda que isso aconteça fora do ambiente da Univille e que tal comportamento ocorra em ambiente privado, como e-mail pessoal, grupos fechados de redes sociais, telefones, dentre outros.

Art. 23. As situações que só podem ser identificadas a partir de denúncias são avaliadas pela Coordenação da Univille, para que se defina a existência de elementos suficientes que permitam à Coordenação penalizar os envolvidos.

XIV DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 24. As regras de pontuação aqui expostas podem ser alteradas pela Univille a qualquer momento, desde que comunique anteriormente aos participantes a data e o teor das mudanças.

Art. 25. A inscrição no “UniJogos Empreendedor” só pode ser efetuada mediante o aceite integral e irrevogável de todos os termos, condições e cláusulas deste Regulamento.

Art. 26. Apesar de toda a comunicação oficial ocorrer por correio eletrônico ou na área de mensagem que se encontra na área restrita dos participantes no sítio da competição, em casos excepcionais a Coordenação pode utilizar outro meio de comunicação.

§ 1º O participante é responsável por monitorar sua área restrita, assim como por acompanhar todas as comunicações, avisos e informações disponibilizadas sobre a competição.

Art. 27. Os participantes autorizam a cessão de seus dados cadastrais a Univille para utilização em futuras promoções, assim como cedem seus direitos e autorizam a divulgação de seu nome, sua voz e sua imagem de forma gratuita para divulgação desta competição, por tempo indeterminado, tanto no Brasil quanto no exterior.

Art. 28. A Univille pode, a seu juízo, utilizar os direitos e as autorizações diretamente ou mediante terceiros, com ou sem edição, mesmo após o término de cada etapa, sem que caiba aos participantes individualmente qualquer remuneração, ônus ou indenização.

Art. 29. Não há pagamento de taxa de inscrição, para participar do “UniJogos Empreendedor”.

Art. 30. No ato de entrega dos prêmios, são assinados os respectivos termos de recebimento de prêmios e de cessão de direitos de imagem e voz.

Art. 31. Este Regulamento constitui o documento oficial do “UniJogos Empreendedor” para todos os fins e efeitos de direito. Caso verificadas divergências entre informações constantes nos sítios, nos manuais, nos regulamentos específicos ou no plano promocional, prevalece o estipulado neste Regulamento.

Art. 85. Fica eleito o Foro da Comarca de São Bento do Sul (SC) para resolução e julgamento de quaisquer questionamentos, dúvidas, controvérsias e litígios de qualquer natureza referentes às decisões tomadas pela Coordenação do Jogo, em particular aquelas relacionadas a etapas, classificações, premiações, dentre outras relacionadas à execução e ao desenvolvimento do “UniJogos Empreendedor”, dos seus jogos e das atividades, em detrimento de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.