

REGULAMENTO

PRIMO CONCURSO VITRUM ARTE CINEX|UCS

A **FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL**, estabelecida na Rua Francisco Getúlio Vargas, 1130, em Caxias do Sul/RS, inscrita no CNPJ sob n.º 88.648.761/0001-03, daqui por diante denominada simplesmente FUCS, neste ato representada por seu Procurador, Professor Evaldo Antonio Kuiava, Reitor da Universidade de Caxias do Sul, brasileiro, casado, portador do RG n.º 1036931648 SJS/RS, inscrito no CPF n.º 480.978.290-53, residente e domiciliado em Caxias do Sul/RS, doravante denominada simplesmente UCS com o apoio/patrocínio de **CINEX INDÚSTRIA DO MOBILIÁRIO LTDA.**, pessoa jurídica de direito privado, com sede na Rua Carlos Dreher Neto, 2700 Distrito Industrial, Bento Gonçalves/RS, 95706-440, inscrita no CNPJ sob n.º 93.993.731/0001-66, representada na forma de seu Contrato Social, doravante denominada simplesmente “CINEX”, e conjuntamente denominadas PROMOTORAS, promoverão o “PRIMO CONCURSO VITRUM ARTE CINEX|UCS” o qual será regido pelas cláusulas e condições previstas no presente instrumento “REGULAMENTO”.

1 FINALIDADE

1.1 Aproximar o mundo acadêmico da indústria, difundindo as experiências de novos projetos, incentivando o pensamento criativo no processo de desenvolvimentos de design de superfície de acordo com processos atuais.

2 O OBJETO DO CONCURSO

2.1 O objeto do Concurso é o desenvolvimento de uma nova estampa no vidro podendo vir a ser utilizado em futuros lançamentos de produtos CINEX.

3 CONDIÇÕES

3.1 Poderão participar do concurso alunos regularmente matriculados nos cursos de Graduação em Design e Design de Produto, Design Gráfico, Design de Moda, Design de Interiores, Artes e Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Caxias do Sul.

3.2 Não será permitida a participação de alunos que possuam qualquer vínculo profissional com a CINEX, sejam eles funcionários ou estagiários.

3.3 Não serão aceitas inscrições de alunos de outros cursos.

3.4 O concurso abrange 4 (quatro) conceitos/categorias que a CINEX utiliza como base para a criação das *estampas* de suas coleções. Os 4 (quatro) conceitos/categorias são:

3.4.1 *Naturale* – As diversas cores e formas da natureza são a inspiração dessa linha. Ela traz a beleza dos elementos naturais, passando pelo denso das pedras à fluidez e sensibilidade da fauna e da flora.

3.4.2 *Tessuto* – Aqui, as texturas inspiram e ganham a dimensão que trama a arte e estampa o vidro. Em tons neutros ou vibrantes, a intenção é evidenciar os fios que são trançados manual ou industrialmente.

3.4.3 *Geométrico* – Com um estilo que explora as formas geométricas, essa linha beira um *pattern*. Os traços retos ou sinuosos agregam possibilidades na decoração de ambientes, seja com efeito opaco ou translúcido.

3.4.4 *Artístico* – Soltar a imaginação e ampliar as possibilidades em que a arte pode estar na decoração. A criatividade veste os vidros quando aliada à técnica de aplicação.

3.5 As informações detalhadas sobre o conceito e imagens que compõem cada categoria estão à disposição no Anexo I.

3.6 A entrega do projeto pelo aluno inscrito implica na cessão gratuita, total e absoluta dos direitos de propriedade intelectual nos termos da legislação aplicável, em favor das PROMOTORAS, conforme Anexo II.

3.7 Ao aderir à participação do concurso, o aluno inscrito autoriza as PROMOTORAS a utilizarem livremente o projeto apresentado em decorrência do Concurso, associando-o às marcas CINEX e UCS, podendo utilizá-lo em veículos de divulgação e propaganda, bem como aproveitar ou não as construções e desenhos nele inseridos, independentemente do pagamento de royalties e/ou valores a título de cessão de direitos de propriedade intelectual (diretos autorais ou de propriedade industrial), respeitados sempre os direitos morais de nomeação do autor.

3.8 Nos termos dos itens acima, as PROMOTORAS tornam-se detentoras dos direitos patrimoniais advindos do(s) projeto(s) apresentado(s) pelo aluno inscrito no Concurso, não tendo este último direito a qualquer pagamento, reembolso e/ou indenização, seja a que título for.

3.8.1 Não havendo exploração econômica do projeto submetido ao concurso pelo aluno inscrito, em dois anos após sua inscrição, os direitos patrimoniais retornam ao mesmo sem qualquer restrição por parte das PROMOTORAS.

3.6 Não é permitido ao aluno inscrito oferecer o projeto desenvolvido no âmbito do presente Concurso a outras empresas, visto que os direitos de propriedade intelectual são de titularidade exclusiva das PROMOTORAS quando da efetiva inscrição no referido Concurso até o prazo de dois anos.

3.7 É direito exclusivo das PROMOTORAS contestarem ou não o uso indevido do projeto por eventuais terceiros em decorrência de violação de direitos de propriedade intelectual.

4 INSCRIÇÃO

4.1 As inscrições ocorrem de 16 de agosto de 2017 à 17 de setembro de 2017.

4.2 Para participar do concurso, o aluno interessado deverá se inscrever da seguinte forma: - Acessar o site <http://www.ucs.br/site/extensao> e realizar o cadastro.

4.2 O aluno participante, no momento de sua inscrição, deverá inscrever sua estampa em um dos quatro conceitos. No entanto, a comissão julgadora poderá, a qualquer momento, reenquadrar a inscrição em outra categoria ou modalidade a seu exclusivo critério.

4.3 Cada aluno inscrito poderá inscrever, desenvolver e participar com 01 projeto por categoria como forma de atendimento da demanda solicitada.

5 APRESENTAÇÃO DE TRABALHO

5.1 Os projetos deverão ser entregues de 18 de setembro a 13 de outubro de 2017 em no mínimo 04 (quatro) folhas no tamanho A4. Todas as páginas deverão estar orientadas na “horizontal”, e conter no rodapé o número da página, o nome do projeto, e o número do cadastro do aluno. Com o seguinte conteúdo:

1ª Folha: Conceito – memorial descritivo fundamentando conceitualmente o projeto, descrevendo inspiração e objetivo das aplicações.

2ª Folha: Detalhamento da construção da estampa – *Sketches* e estudos conceituais e formais de aplicação.

3ª Folha: Aplicação – *estampa* aplicada em ambiente e/ou produto e/ou espaço/item conceitual de melhor apresentação e conceituação do projeto.

4ª Folha: *Rapport* básico – *estampa* vetorizada em proporção 1:1.

5.2 A apresentação citada na cláusula 5.1 (1ª, 2ª e 3ª folhas), poderá ser virtual com a utilização de vetores, *renders*, fotos e textos ou de habilidade manual variando de acordo com a criatividade, facilidade e qualidade de apresentação do aluno. Neste caso deverá ser observado o que segue:

• O arquivo virtual deverá ser enviado para o e-mail vitrum.arte@ucs.br nomeado da seguinte forma.

• nome do arquivo: numerodocadastro_vitrumarte.ai

• o arquivo deve ser de no máximo 5mb; 2000x2000px; formatos .pdf; .ai ou .cdr.

• anexado a pasta de trabalho UCS para assegurar a integridade do mesmo.

• Deverá estar acompanhado, obrigatoriamente, pelo Termo de Autorização de Publicação e Cessão de Direito de Propriedade Intelectual (Anexo II).

5.3 Os trabalhos impressos e o Termo de Autorização de Publicação e Cessão de Direito de Propriedade Intelectual (Anexo II) devem ser entregues obrigatoriamente juntos, pessoalmente na secretaria do Campus 8 ou do Campus Universitário da Região dos Vinhedos – CARVI, da UCS, no prazo previsto no cronograma.

5.4 Trabalhos e arquivos que não sigam as normas descritas no regulamento serão desclassificados.

5.5 Eventualmente, a comissão julgadora poderá solicitar 01 (uma) cópia adicional do arquivo em vetor descrito na cláusula 5.1 (4ª folha).

5.6 Somente um projeto poderá ser premiado por participante.

5.7 O prazo para entrega do projeto será do dia 18 de setembro ao dia 13 de outubro de 2017.

5.8 Os que não efetuarem as entregas no prazo definido no item anterior serão desclassificados.

5.9 Não serão aceitos termos com assinatura digital.

5.10 Inscrições sem a documentação completa serão desclassificadas.

5.11 Projetos que utilizem, total ou parcialmente, imagens cujos direitos autorais pertençam a terceiros (como fotografias, desenhos, etc.), é de responsabilidade do aluno, apresentar devidas autorizações junto ao projeto, no momento da inscrição do mesmo.

6 AVALIAÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

6.1 A comissão julgadora da seleção de todas as categorias e modalidades será constituída por 03 (três) representantes da CINEX e 02 (dois) representantes da UCS.

6.2 Os projetos encaminhados ao Concurso serão avaliados, sendo pontuados com o máximo de 100 pontos, conforme a pontuação correspondente a cada critério:

6.2.1 Conceito – Definição, fundamentação e clareza do conceito abordado = até 25 pontos.

6.2.2 Impacto Visual – Apresentação: clareza na composição visual = 25 pontos.

6.2.3 Originalidade = 25 pontos

6.2.4 Viabilidade Técnica – Estampa projetada pensando na possibilidade real de acordo com a tecnologia e realidade de aplicações nos produtos CINEX = 25 pontos.

6.3 Em caso de empate, o critério de desempate será a maior pontuação obtida no item 6.3.4 – Viabilidade Técnica

7 PREMIAÇÃO

7.1 Em 21 de outubro de 2017 serão divulgados nos murais da UCS os nomes dos 5 (cinco) finalistas de cada categoria, conforme a maior pontuação obtida, totalizando 20 projetos.

7.2 Em 26 de outubro de 2017 serão premiados pela CINEX o 1º lugar em cada uma das 4 (quatro) categorias.

7.3 O vencedor de cada categoria receberá, a título de prêmio o troféu de “Menção Honrosa”, 02 (duas) cadeiras Nina com design assinado pelo italiano Luigi Mascheroni e 01 (um) livro Pietrasanta.

7.4 O autor do projeto com maior pontuação entre as quatro categorias ganhará também uma viagem a São Paulo para um roteiro “Cinex Inovação e Emoção”.

8 DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1 O aluno inscrito não terá direito, em hipótese alguma, a qualquer pagamento e/ou indenização.

8.2 A adesão ao Concurso e a este Regulamento obriga as partes e seus sucessores, a qualquer título.

8.3 O aluno inscrito poderá fazer uso do(s) projeto(s) para divulgação em seu portfólio, após a proteção pela CINEX, indicando sua titularidade, ou a autorização expressa da mesma.

8.4 No caso de projetos que resultarem em produtos explorados economicamente pela CINEX, o aluno inscrito deverá solicitar autorização prévia e expressa da empresa, para divulgação em seu portfólio, tendo em vista os aspectos mercadológicos e de estratégia de lançamento de produtos.

8.5 Caso algum dos projetos inscritos se torne comercialmente viáveis o aluno terá sua assinatura na *estampa* da linha.

8.6 Os autores dos projetos de *estampa* inscritos cedem gratuitamente e por prazo indeterminado à “Cinex Inovação e Emoção” a integralidade dos direitos autorais patrimoniais sobre suas respectivas criações. Autorizam, assim, em caráter irrevogável e irretroatável, que os cartazes inscritos sejam expostos ao público, bem como utilizados em publicações ou empregados em ações de divulgação e de publicidade, digitais ou impressas, e em quaisquer modalidades de utilização, a critério único e exclusivo da “Cinex Inovação e Emoção”, a qual poderá utilizar e dispor das *estampas*, destinando-as da forma que julgar adequada, respeitando-se, entretanto, os direitos autorais e morais do autor.

8.7 A titularidade dos desenhos, resultados e metodologias, bem como inovações técnicas que poderão ser obtidas em decorrência da execução dos projetos apresentados no Concurso, privilegiáveis ou não, serão de copropriedade da FUCS e da CINEX.

8.8 A inscrição implica a aceitação integral das regras do “Primo Concurso Vitrum Arte Cinex/UCS” bem como aceitação das decisões da comissão julgadora.

8.9 O participante do “Primo Concurso Vitrum ArteCinex/UCS” deve fornecer em sua inscrição informações corretas, verdadeiras e completas, bem como as devidas declarações e autorizações e solicitadas no formulário de inscrição.

8.10 Qualquer infração ao presente regulamento por parte do participante poderá resultar em sua desclassificação e exclusão do concurso, a critério da comissão julgadora.

8.11 Os vencedores e autores dos projetos que venham a ser comercialmente viáveis deverão participar de uma reunião entre a CINEX e UCS, em data a ser acertada, para orientações sobre o desenvolvimento de peças com a *estampa* criada.

8.12 Não caberá a interposição de recurso aos resultados do presente Concurso.

8.13 Casos não previstos serão decididos pela comissão organizadora constituída por dois representantes da UCS e um representante CINEX.

8.14 Quaisquer dúvidas, sugestões ou esclarecimentos, prévios ou posteriores à realização do concurso, devem ser efetuados à CINEX por meio do e-mail marketing@cinex.com.br

10 CRONOGRAMA

16 de agosto de 2017

Abertura das inscrições para o “1º CONCURSO VITRUM ARTE CINEX|UCS”

17 de setembro de 2017

Encerramento do período de inscrições

11 a 29 de setembro de 2017

Visitas Técnicas dos alunos na empresa

18 de setembro de 2017

Abertura do período de entrega dos Projetos nas Secretarias dos campus;

13 de outubro de 2017

Data limite para entrega dos projetos

21 de outubro de 2017

Divulgação dos 5 finalistas de cada categoria

26 de outubro de 2017

Premiação dos vencedores

11 FORO

11.1 As partes elegem o foro da Comarca de Caxias do Sul/RS para dirimir eventuais questões oriundas deste instrumento, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.