

CONCURSO: “ESCOLHA DO MASCOTE DO PROJETO DE EXTENSÃO: LUZ, CÂMERA E EMOÇÃO: QUANDO O CINEMA VAI A ESCOLA PÚBLICA”

I – DA ORGANIZAÇÃO E DOS FINS:

Art. 1- A direção, organização e realização do Concurso “ESCOLHA DO MASCOTE DO PROJETO DE EXTENSÃO: LUZ, CÂMERA E EMOÇÃO: QUANDO O CINEMA VAI A ESCOLA PÚBLICA” está sob responsabilidade da Coordenação do referido projeto.

Art.2 - O Concurso “A ESCOLHA DO MASCOTE DO PROJETO DE EXTENSÃO: LUZ, CÂMERA E EMOÇÃO: QUANDO O CINEMA VAI A ESCOLA PÚBLICA”, foi desenvolvido para eleger o mascote, a imagem, o nome e a cor, que representarão o projeto de extensão, ao longo de sua vigência, nas atividades educacionais e institucionais promovidas em eventos locais, regionais, nacionais e internacionais.

Art. 3 - O concurso “A ESCOLHA DO MASCOTE DO PROJETO DE EXTENSÃO: LUZ, CÂMERA E EMOÇÃO: QUANDO O CINEMA VAI A ESCOLA PÚBLICA”, obedecerá as normas estabelecidas no presente regulamento.

II – DOS PARTICIPANTES:

Art. 4- Poderão ser inscritos estudantes, professores e demais interessados ligados ou não a qualquer entidade artística e cultural do território brasileiro.

Parágrafo único: Não serão aceitas inscrições de filhos e/ou parentes de membros do projeto de extensão que promove o concurso bem como da Comissão julgadora.

III- DAS INSCRIÇÕES:

Art.5 - O regulamento estará disponível na página do Centro de Humanidades e do projeto de extensão no facebook.

Art.6 - As fichas de inscrições estarão disponíveis no site do Centro de Humanidades (<http://centros.uepb.edu.br/ch>) e na página do facebook do projeto (<https://www.facebook.com/Luz-Imagem-e-Magia-100320943712166/>). Deverão ser impressas e entregues preenchidas no período de 20 de fevereiro de 2017 a 03 de março de 2017, na Coordenação do Curso de Pedagogia – PB 075 Km 01, Bairro Areia Branca, Município de Guarabira, Paraíba, no horário das 07:30 as 11:30 e 18:30 as 21:30 até 03 de março de 2017.

Parágrafo único: Somente serão aceitas as inscrições recebidas até as 21:30 do dia 03 de março de 2017.

Art.7 - Será aceita apenas uma inscrição por pessoa.

Art.8 - É indispensável preencher todos os campos da ficha de inscrição, com letra legível: identificação do participante, contatos, nome, desenho do mascote.

Art.9 - Serão desclassificadas todas as fichas que chegarem com algum dos campos sem preenchimento ou rasuras.

IV DOS CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

Art.10- Os critérios julgados serão:

- 1) Relação com o tema: “Cinema – Luz, Câmera e Emoção”;
- 2) Criatividade;
- 3) Originalidade: imagem e nome únicos e originais como o mascote deve ser visto(a) e chamado(a).
- 4) Nome do Personagem;

Art.11- O número de jurados será de 05 pessoas, que atribuirão nota de 01 a 10, observando os critérios acima mencionados.

Art.12 - Os jurados serão os indicados pela Coordenação do Projeto de Extensão promotor do concurso.

Art.13 - Aos jurados caberá a classificação da imagem do personagem e nome que será atribuído ao mascote.

Parágrafo único - Os trabalhos enviados não serão devolvidos.

V - DA DIVULGAÇÃO DO RESULTADO

Art. 14- O resultado será divulgado no site oficial do Centro de Humanidades (<http://centros.uepb.edu.br/ch>) e na página do facebook do projeto (<https://www.facebook.com/Luz-Imagem-e-Magia-100320943712166/>)

VI - DA PREMIAÇÃO

Art. 15- O(a) autor(a) vencedor(a) do concurso receberá como premiação uma placa em homenagem ao artista vencedor e um kit de materiais didáticos.

VII - DA CESSÃO DOS DIREITOS

Art. 16 - São reservados a Coordenação do Projeto de Extensão “Luz, Câmera e Emoção: Quando o cinema vai a escola pública” todos os direitos de uso da imagem, do nome e da cor, cedido pelo autor, não cabendo a esta quaisquer ônus sobre seu uso, pagamento de cachê, direitos autorais e outros ressarcimentos que venham a ser reivindicados pelos participantes do concurso.

Parágrafo único – A Coordenação do projeto de extensão promotor do concurso reserva-se o direito de alterar alguma característica do desenho, sem prejudicar o conceito do mesmo.

VIII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 17- Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela Comissão Julgadora do Concurso.

Art. 18 – A administração reserva-se no direito de alterar alguma característica do desenho selecionado como vencedor, sem prejudicar o conceito do mesmo.

Art. 19 - Ao assinar a ficha de inscrição, os responsáveis declaram estar cientes de todas as normas estabelecidas neste regulamento.

Guarabira, 20 de fevereiro de 2017.

FICHA DE INSCRIÇÃO

Nome do participante: _____.

Endereço: _____

_____.

Telefone: () _____.

E-mail: _____.

Escola ou Instituição (opcional): _____.

Endereço: _____

_____.

Nº de inscrição _____.

Desenho do Mascote:

Assinatura do candidato declarando está de acordo com todos os termos do Regulamento.

COMPROVANTE DE INSCRIÇÃO DO CONCURSO CRIE UM MASCOTE PARA O
PROJETO: LUZ, CÂMERA E EMOÇÃO: QUANDO O CINEMA VAI A ESCOLA PÚBLICA

Nome do participante _____.

Telefone: () _____.

Nº de inscrição _____

Assinatura