



REGULAMENTO OFICIAL

CONCURSO CULTURAL – UM MASCOTE PARA O C3

O **Centro de Ciências Computacionais (C3)** da **Universidade Federal do Rio Grande – FURG**, por meio de sua Comissão de Eventos, torna público o presente regulamento do **Concurso Cultural – Um Mascote para o C3**, promovido em comemoração aos 18 anos do C3.

1. DO OBJETIVO E DA REALIZAÇÃO

1.1. O Concurso Cultural – Um Mascote para o C3 tem como objetivo selecionar uma proposta de mascote que represente a identidade, os valores, a inovação tecnológica, o espírito acadêmico e a trajetória do Centro de Ciências Computacionais, no contexto da celebração de seus 18 anos.

1.2. O mascote vencedor poderá ser utilizado como elemento de representação e comunicação institucional do C3, conforme os termos estabelecidos neste regulamento.

1.3. O concurso será organizado e promovido pela **Comissão de Eventos do C3**, responsável pela organização, coordenação e condução das etapas previstas neste regulamento.

2. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1. Poderão participar do concurso membros da comunidade acadêmica vinculados ao Centro de Ciências Computacionais, nas seguintes categorias:

- discentes de graduação;
- discentes de pós-graduação;
- docentes;
- servidores vinculados ao C3.

2.2. A participação será exclusivamente **individual**, não sendo permitida a inscrição de propostas em equipe.

2.3. Cada participante poderá concorrer com **uma única proposta**, sendo considerada válida exclusivamente a última inscrição realizada dentro do período estabelecido, nos termos do item 4.5 deste regulamento.

2.4. É vedada a participação no concurso dos integrantes da **Comissão de Eventos do C3**.

2.5. A inscrição no concurso implica conhecimento e concordância integral com as disposições estabelecidas neste regulamento.

3. DAS PROPOSTAS

3.1. A proposta deverá apresentar um mascote relacionado à identidade do Centro de Ciências Computacionais, considerando aspectos como tecnologia, computação, ciência, inovação, ambiente acadêmico e/ou a trajetória histórica do C3.

3.2. Cada proposta deverá ser acompanhada obrigatoriamente de:

- nome sugerido para o mascote;
- ilustração do mascote;
- conceito e justificativa criativa, apresentando a relação da proposta com o C3.

3.3. A ilustração deverá ser submetida em formato **PNG, JPG ou PDF**.

3.4. É permitido o uso de **ferramentas de inteligência artificial generativa**, de forma total ou parcial, durante o processo de elaboração da proposta.

3.5. Independentemente das ferramentas utilizadas em sua elaboração, o participante será integralmente responsável pelo conteúdo submetido, devendo assegurar que a proposta não viole direitos autorais, marcas, direitos de imagem ou quaisquer outros direitos de terceiros.

3.6. Não serão aceitas propostas que apresentem conteúdo ofensivo, discriminatório, político-partidário, ilegal ou incompatível com os valores e princípios institucionais do C3 e da Universidade Federal do Rio Grande – FURG, bem como aquelas que representem pessoas reais ou violem direitos de terceiros, observadas as hipóteses de desclassificação previstas no **item 11 deste regulamento**.

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1. As inscrições estarão abertas no período de **24 a 28 de agosto de 2026**.

4.2. As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente por meio do formulário eletrônico oficial disponibilizado pela Comissão de Eventos do C3.

4.3. No ato da inscrição, o participante deverá fornecer:

- nome completo;
- vínculo com o C3;
- e-mail institucional;
- nome sugerido para o mascote;
- conceito e justificativa criativa da proposta;
- arquivo digital contendo a ilustração;
- demais informações eventualmente solicitadas no formulário;
- aceite dos termos deste regulamento.

4.4. O envio correto das informações e dos arquivos dentro do prazo estabelecido é de responsabilidade exclusiva do participante.

4.5. Caso o mesmo participante realize mais de uma inscrição durante o período estabelecido, será considerada válida exclusivamente a **última inscrição submetida dentro do prazo**, sendo as inscrições anteriores automaticamente desconsideradas.

4.6. Após o encerramento do período de inscrições, não será permitida a substituição, alteração ou complementação da proposta submetida, ressalvadas as situações expressamente previstas neste regulamento.

4.7. Não serão aceitas inscrições submetidas após o encerramento do prazo previsto no item 4.1.

5. DA HOMOLOGAÇÃO E DOS RECURSOS

5.1. A homologação preliminar das inscrições será divulgada no dia **31 de agosto de 2026**, no site oficial do Centro de Ciências Computacionais (C3).

5.2. Serão homologadas as inscrições que atenderem às condições e aos requisitos estabelecidos neste regulamento.

5.3. O participante cuja inscrição não tenha sido homologada poderá interpor recurso no dia **01 de setembro de 2026**, por meio a ser divulgado pela Comissão de Eventos do C3.

5.4. O recurso deverá apresentar, de forma objetiva e fundamentada, os motivos para a reconsideração da decisão.

5.5. O período de recursos não poderá ser utilizado para substituir, modificar ou apresentar uma nova proposta após o encerramento das inscrições.

5.6. O resultado definitivo das inscrições, após a análise dos recursos, será divulgado no dia **02 de setembro de 2026**, no site oficial do Centro de Ciências Computacionais (C3).

6. DA SELEÇÃO INTERNA

6.1. Caso sejam homologadas **até 10 (dez) propostas**, todas estarão automaticamente classificadas para a etapa de votação pela comunidade do C3.

6.2. Caso sejam homologadas **mais de 10 (dez) propostas**, será realizada uma seleção interna pela Comissão de Eventos do C3 no dia **04 de setembro de 2026**.

6.3. A seleção interna terá como objetivo definir as **10 (dez) propostas** que serão submetidas à votação da comunidade do C3.

6.4. Para a seleção interna, serão considerados os seguintes critérios:

I – Criatividade e Originalidade: avaliação do caráter criativo da proposta visual e do conceito apresentado;

II – Identidade Institucional: relação da proposta com o C3 e sua adequação aos conceitos de tecnologia, ciências computacionais, ciência, inovação, ambiente acadêmico e trajetória do Centro;

III – Aplicabilidade: capacidade de utilização e adaptação do mascote em diferentes meios e materiais institucionais, incluindo mídias digitais, materiais impressos, redes sociais, eventos e brindes.

6.5. A decisão da Comissão de Eventos do C3 durante a etapa de seleção interna terá como finalidade exclusiva a definição das propostas classificadas para votação.

7. DA VOTAÇÃO

7.1. As propostas classificadas serão submetidas à votação da comunidade do Centro de Ciências Computacionais no período de **08 a 11 de setembro de 2026**.

7.2. Poderão participar da votação:

- discentes de graduação vinculados ao C3;
- discentes de pós-graduação vinculados ao C3;
- docentes vinculados ao C3;
- servidores vinculados ao C3.

7.3. A votação será realizada por meio de sistema eletrônico, cuja forma de acesso e orientações serão divulgadas previamente pela Comissão de Eventos do C3.

7.4. Cada membro da comunidade habilitado a participar da votação poderá votar uma única vez.

7.5. Será considerada vencedora a proposta que obtiver o maior número de votos válidos.

8. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

8.1. Em caso de empate entre duas ou mais propostas na primeira colocação, será realizada uma nova votação exclusivamente entre as propostas empatadas.

8.2. A Comissão de Eventos do C3 divulgará as datas e os procedimentos da votação de desempate, caso esta seja necessária.

8.3. Persistindo o empate após a nova votação prevista no item 8.1, será realizada uma votação interna de desempate, da qual poderão participar os docentes e servidores vinculados ao C3.

8.4. Na votação interna de desempate, será considerada vencedora a proposta que obtiver o maior número de votos válidos. O resultado da votação, incluindo a quantidade de votos obtidos por cada proposta participante, será divulgado no site oficial do Centro de Ciências Computacionais (C3).

8.5. Persistindo o empate após a votação interna prevista no item 8.3, caberá à Comissão de Eventos do C3 realizar o desempate final, considerando os critérios de Criatividade e Originalidade, Identidade Institucional e Aplicabilidade estabelecidos no item 6.4 deste regulamento. A decisão e o resultado serão divulgados no site oficial do Centro de Ciências Computacionais (C3).

9. DO RESULTADO FINAL

9.1. O resultado final do Concurso Cultural – Um Mascote para o C3 será divulgado no dia **14 de setembro de 2026**, no site oficial do Centro de Ciências Computacionais (C3).

9.2. A proposta vencedora será reconhecida como vencedora do Concurso Cultural – Um Mascote para o C3.

10. DOS DIREITOS AUTORAIS E DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

10.1. Ao realizar a inscrição, o participante declara possuir legitimidade para submeter a proposta apresentada e assume integral responsabilidade por eventuais reivindicações de terceiros relacionadas a direitos autorais, propriedade intelectual, marcas ou direitos de imagem.

10.2. O participante vencedor deverá concordar com a cessão ao C3 dos direitos patrimoniais necessários para utilização institucional do mascote, de forma gratuita, definitiva e sem limitação de quantidade de utilizações.

10.3. A cessão compreenderá, entre outras possibilidades, a utilização, reprodução, publicação, divulgação, distribuição e adaptação do mascote em materiais institucionais, físicos ou digitais.

10.4. O C3 poderá realizar adaptações necessárias à aplicação institucional do mascote, incluindo ajustes de dimensões, cores, disposição gráfica, versões, poses e demais adequações técnicas, preservando, sempre que possível, as características essenciais da proposta vencedora.

10.5. Os participantes autorizam, de forma gratuita, a divulgação das propostas submetidas ao concurso, vencedoras ou não, pelo C3 e pela FURG, exclusivamente para fins de divulgação, exposição, comunicação institucional e registro histórico do concurso, com a devida identificação de seus respectivos autores.

10.6. A autorização prevista no item 10.5 não implica cessão dos direitos patrimoniais das propostas não vencedoras, permanecendo tais direitos com seus respectivos autores.

10.7. A cessão de direitos patrimoniais prevista neste regulamento aplica-se exclusivamente à proposta vencedora, nos termos dos itens anteriores.

10.8. A utilização de ferramentas de inteligência artificial generativa na criação da proposta não exime o participante das responsabilidades previstas neste regulamento.

11. DA DESCLASSIFICAÇÃO

11.1. Poderá ser desclassificada, a qualquer momento, a proposta que descumpra as disposições deste regulamento ou que apresente conteúdo incompatível com a finalidade institucional e cultural do concurso.

11.2. Serão desclassificadas as propostas que:

I – quanto à inscrição e participação:

- a) sejam submetidas fora do período de inscrições estabelecido neste regulamento;
- b) não apresentem todas as informações, documentos ou arquivos obrigatórios solicitados no formulário de inscrição;
- c) sejam apresentadas por pessoa que não possua vínculo elegível com o Centro de Ciências Computacionais (C3);
- d) apresentem informações falsas, incompletas ou que impossibilitem a identificação do participante;
- e) sejam apresentadas em nome de terceiros ou cuja autoria seja atribuída falsamente a outra pessoa.

II – quanto a conteúdo político, partidário ou eleitoral:

- a) apresentem propaganda político-partidária ou eleitoral;
- b) promovam, apoiem, ataquem ou façam campanha favorável ou contrária a partido político, candidatura, movimento político-eleitoral ou agente político;
- c) utilizem nomes, números, slogans, símbolos, cores, expressões, gestos ou outros elementos de maneira que caracterize ou possa ser razoavelmente interpretada como propaganda político-partidária ou eleitoral;
- d) representem ou façam referência direta a candidatos, ocupantes de cargos eletivos ou outras figuras político-partidárias com finalidade de promoção, crítica, sátira ou manifestação político-eleitoral;
- e) utilizem o mascote como meio para manifestação de preferência político-partidária ou eleitoral.

III – quanto a conteúdo discriminatório, ofensivo ou de ódio:

- a) apresentem conteúdo racista, xenofóbico, misógino, LGBTfóbico, capacitista ou qualquer outra forma de discriminação ou preconceito;
- b) promovam, incentivem, legitimem ou façam apologia à violência, ao ódio, à perseguição, à segregação ou à discriminação contra pessoa ou grupo;

- c) contenham insultos, humilhações, estereótipos depreciativos ou representações destinadas a ridicularizar pessoas ou grupos em razão de suas características pessoais ou sociais;
- d) contenham símbolos, expressões ou representações associadas à promoção de ideologias de ódio, supremacismo, segregação, perseguição ou violência contra grupos;
- e) apresentem conteúdo que possa configurar assédio, ameaça, intimidação ou incitação à violência.

IV – quanto à representação de pessoas reais:

- a) reproduzam, representem ou busquem caracterizar pessoa real identificável, viva ou falecida;
- b) utilizem rosto, corpo, voz, nome, apelido, assinatura, vestimenta característica, caricatura, fotografia ou qualquer outro elemento capaz de identificar ou fazer referência inequívoca a uma pessoa real;
- c) sejam baseadas de forma evidente na aparência ou identidade de docente, discente, servidor, egresso ou qualquer outro integrante da comunidade acadêmica;
- d) representem celebridades, influenciadores, artistas, atletas, políticos, personalidades históricas ou quaisquer outras pessoas reais identificáveis;
- e) utilizem inteligência artificial, edição de imagem ou qualquer outra tecnologia para reproduzir, imitar ou criar representação reconhecível de uma pessoa real.

11.3. A restrição prevista no inciso IV não impede a utilização de características humanas genéricas na criação do mascote. Personagens humanoides ou antropomórficos serão admitidos desde que não tenham como objetivo representar ou permitir a identificação de uma pessoa real específica.

V – quanto a direitos autorais, marcas e propriedade intelectual:

- a) reproduzam, total ou parcialmente, personagens, mascotes, ilustrações, logotipos, marcas ou outras obras protegidas pertencentes a terceiros, sem a devida autorização;
- b) constituam cópia, reprodução ou imitação substancial de personagem, mascote ou identidade visual já existente;
- c) utilizem personagens ou elementos protegidos de filmes, séries, jogos eletrônicos, animações, histórias em quadrinhos, livros, empresas, clubes, organizações ou outras propriedades intelectuais;
- d) utilizem marcas comerciais ou elementos visuais de terceiros de maneira que possa gerar associação indevida entre o C3 e determinada empresa, produto, serviço ou organização;
- e) contenham material obtido de terceiros sem autorização quando esta for necessária;

f) violem direitos autorais, direitos de imagem, marcas, propriedade intelectual ou quaisquer outros direitos de terceiros.

VI – quanto ao uso de inteligência artificial generativa:

a) utilizem ferramentas de inteligência artificial para gerar conteúdo que viole quaisquer das demais disposições deste regulamento;

b) utilizem inteligência artificial para reproduzir deliberadamente personagem, obra, marca, identidade visual ou pessoa real protegida ou identificável;

c) apresentem conteúdo gerado por inteligência artificial que viole direitos de terceiros.

11.4. O uso de ferramentas de inteligência artificial generativa, por si só, **não constitui motivo para desclassificação**, sendo permitido nos termos deste regulamento. O participante permanece responsável pela proposta submetida, independentemente das ferramentas utilizadas em sua elaboração.

VII – quanto a conteúdo impróprio ou incompatível com a finalidade do concurso:

a) contenham nudez explícita, conteúdo sexualmente explícito ou material de natureza pornográfica;

b) promovam ou façam apologia à prática de crimes, violência ou outras condutas ilícitas;

c) apresentem violência gráfica ou conteúdo destinado a provocar choque, intimidação ou constrangimento;

d) promovam o consumo ou façam publicidade de drogas ilícitas;

e) apresentem linguagem, gestos, símbolos ou imagens de caráter ofensivo ou incompatível com o ambiente acadêmico e institucional;

f) contenham ataques pessoais, acusações, difamações ou conteúdos destinados a constranger ou ridicularizar pessoa ou grupo;

g) utilizem tragédias, situações de sofrimento humano ou acontecimentos sensíveis de maneira ofensiva, depreciativa ou incompatível com a finalidade cultural do concurso;

h) contenham qualquer elemento cuja utilização possa causar prejuízo à imagem institucional do C3 ou da Universidade Federal do Rio Grande – FURG.

VIII – quanto à adequação ao concurso:

a) não apresentem relação minimamente identificável com a proposta de criação de um mascote para o C3;

b) apresentem exclusivamente logotipo, símbolo, fotografia ou composição gráfica sem caracterização de mascote;

c) não atendam aos formatos ou requisitos técnicos estabelecidos neste regulamento;

d) apresentem conteúdo cuja reprodução ou utilização institucional seja tecnicamente ou juridicamente inviável;

e) descumpram qualquer outra disposição estabelecida neste regulamento.

11.5. A análise das hipóteses de desclassificação considerará o conteúdo da proposta em seu conjunto, incluindo a ilustração, o nome do mascote, sua descrição, conceito, justificativa e demais materiais apresentados pelo participante.

11.6. A utilização de referências culturais, científicas, tecnológicas, acadêmicas ou históricas não será, isoladamente, motivo para desclassificação, desde que não resulte em violação das restrições estabelecidas neste regulamento.

11.7. A Comissão de Eventos do C3 poderá solicitar esclarecimentos ao participante quando houver dúvida quanto à autoria, ao conteúdo, às referências utilizadas ou ao atendimento às disposições deste regulamento, sem que isso permita a substituição da proposta após o encerramento das inscrições.

11.8. A constatação de qualquer irregularidade poderá resultar na desclassificação da proposta mesmo após sua homologação, classificação para votação ou divulgação do resultado.

11.9. Caso seja identificada alguma irregularidade em proposta classificada durante o período de votação, a Comissão de Eventos do C3 poderá retirá-la da votação, divulgando a decisão à comunidade.

11.10. Caso seja constatada irregularidade na proposta vencedora, a Comissão de Eventos do C3 poderá anular sua classificação e declarar vencedora a proposta subsequente mais votada, desde que esta atenda integralmente às disposições deste regulamento.

11.11. O participante é responsável pelas informações prestadas e pelo conteúdo da proposta submetida, inclusive quando utilizar ferramentas, imagens, referências ou recursos tecnológicos de terceiros.

11.12. Os casos que apresentem dúvida de interpretação quanto ao enquadramento nas hipóteses previstas nesta seção serão analisados pela Comissão de Eventos do C3, considerando a finalidade cultural do concurso, a natureza institucional do C3 e as disposições deste regulamento.

12. DO CRONOGRAMA

Etapas	Data
Divulgação do concurso	17/08/2026
Período de inscrições	24/08 a 28/08/2026
Homologação das inscrições	31/08/2026
Recursos	01/09/2026

Resultado das inscrições após recursos	02/09/2026
Seleção interna, caso necessária	04/09/2026
Período de votação	08/09 a 11/09/2026
Resultado final	14/09/2026

12.1. Caso seja necessária votação de desempate, o cronograma poderá ser ajustado pela Comissão de Eventos do C3, com divulgação prévia à comunidade do C3.

13. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1. A inscrição no concurso implica a aceitação integral deste regulamento.

13.2. A Comissão de Eventos do C3 divulgará as propostas classificadas para votação no site oficial do C3 e poderá divulgá-las em outros canais institucionais durante o período de realização do concurso.

13.3. Para fins deste concurso, o site oficial do Centro de Ciências Computacionais (C3) – <https://c3.furg.br/concurso-mascote-c3> – será o canal oficial para publicação do regulamento, editais, homologações, resultados e demais comunicados oficiais relativos ao concurso.

13.4. Informações complementares relativas ao sistema de votação e aos meios de divulgação serão comunicadas pelos canais oficiais do C3.

13.5. Situações não previstas neste regulamento e casos excepcionais serão analisados e decididos pela Comissão de Eventos do C3 do concurso.

13.6. Este regulamento entra em vigor na data de sua divulgação.

Rio Grande, 17 de agosto de 2026.

Anajara Martins
Presidente da Comissão de Eventos do C3

Centro de Ciências Computacionais – C3
Universidade Federal do Rio Grande – FURG
Comissão de Eventos do C3