

# Regulamento do desafio de robótica aplicada

Mostre ao Brasil como a robótica pode interagir no nosso dia-a-dia

## 1. Objetivo

O Desafio visa identificar e premiar propostas de aplicações robóticas utilizando as plataformas da XBot. Dessa forma, a empresa entende que está reconhecendo o trabalho de pessoas que buscam aplicar a robótica na solução de problemas em diversas áreas presentes no dia-a-dia da população brasileira. Essas aplicações podem ser de diversas áreas do conhecimento, não existem limites.

## 2. Público alvo

A participação é aberta a pessoas físicas de ambos os sexos sem limites de idade (especialmente estudantes, empreendedores, usuários de tecnologia e desenvolvedores autônomos), de forma individual ou em equipe até três pessoas. Cada participante ou equipe poderá concorrer com quantas propostas de aplicativos desejar, desde que cada proposta submetida atenda a todas as condições previstas neste Regulamento.

## 3. Inscrição

Para se inscrever basta enviar um e-mail para [desafio@xbot.com.br](mailto:desafio@xbot.com.br) até a data final das inscrições contendo um documento com até três páginas em formato de artigo. Além disso, enviar no e-mail o link de um vídeo publicado no Youtube de até cinco minutos relatando e demonstrando o funcionamento da aplicação robótica proposta.

Como sugestão de formato de artigo, favor acessar o modelo da revista Controle & Automação <http://www.sba.org.br/revista/parapubl.htm>

Com relação ao projeto de aplicação, o mesmo tem o tema aberto, isto é, a aplicação pode versar sobre qualquer área contudo o mesmo deve utilizar ou se vincular de alguma forma com as plataformas robóticas da empresa XBot <http://www.xbot.com.br/featured-projects/> Por exemplo, por meio de módulos a serem acoplados nos equipamentos e software da empresa.

Caso se constate, em qualquer etapa do Desafio, que quaisquer das informações prestadas são inverídicas os participantes serão desclassificados.

Dúvidas sobre se é valido ou não a participação de determinado projeto podem ser questionadas por meio do e-mail: [desafio@xbot.com.br](mailto:desafio@xbot.com.br)

Não serão aceitas propostas que de alguma forma apresentem conteúdo malicioso, preconceituoso ou contrário à moral, bem como não poderão ter, em seu conteúdo, palavras de baixo calão, palavrões, imagens ou sons de atos obscenos ou qualquer tipo de ofensa ao nome, imagem ou moral de qualquer pessoa, empresa ou governo.

Da mesma forma serão automaticamente desclassificadas as propostas que fizerem referências desonrosas a pessoas, locais, obras culturais ou quaisquer outras protegidas por direitos autorais, ou ainda que promovam o uso de álcool, drogas ilícitas, tabaco ou violência.

Não poderão participar do presente Desafio os empregados da XBot e pessoas que estejam direta ou indiretamente envolvidos nos processos de planejamento, elaboração e divulgação do Desafio, bem como familiares da Comissão Julgadora, incluindo pais, irmãos, filhos e cônjuge.

A participação no presente Desafio é totalmente gratuita e não está vinculada à aquisição de nenhum produto ou serviço da Xbot ou de terceiros a ela de qualquer forma vinculados ou por ela designados.

Os participantes desde já autorizam a XBot, organizadora do Desafio, a utilizar seus nomes e imagens, currículos, resumos e imagens dos aplicativos em quaisquer materiais, na internet, em mídia impressa, eletrônica ou televisiva, especificamente para divulgação do Desafio em quaisquer de suas edições, bem como para fins institucionais e de arquivo dos organizadores, patrocinadores e/ou apoiadores do Desafio.

A XBot não se responsabilizarão por inscrição não recebida por motivos de ordem técnica (e-mail, etc).

## 4. Datas e prazos

As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente por e-mail seguindo os prazos abaixo. O resultado dos ganhadores do Desafio será homologado pela Comissão Julgadora e exibida nesta página de Internet. Os premiados também serão comunicados por e-mail.

Início das inscrições: **02 de janeiro de 2013**

Final de inscrições: **15 de março de 2013**

Divulgação dos resultados na página do desafio: **02 de abril de 2013**

## 5. Premiação

O resultado irá apontar o primeiro e o segundo colocados. Para o primeiro colocado serão oferecidos tablets para cada um dos membros da equipe + placa de premiação para equipe. Para o segundo lugar será oferecida placa de premiação para equipe. Os prêmios serão entregues livres e desembaraçados de qualquer ônus aos contemplados.

Os participantes contemplados, uma vez comunicados de sua premiação, deverão disponibilizar as informações necessárias para viabilizar a entrega do prêmio, bem como, a assinatura do Termo de Quitação e Entrega do Prêmio. Também deverão providenciar, cópias dos seguintes documentos: CPF, RG e comprovante de residência.

A entrega dos prêmios será realizada no domicílio dos contemplados ou local de comum acordo, sem qualquer ônus, no prazo de até 30 (trinta) dias contados da data de publicação do resultado pela comissão julgadora.

## 6. Comissão julgadora

É formada por cinco membros e cada um dará uma nota de 5 (cinco) a 10 (dez) para cada um dos quatro quesitos: Viabilidade técnica e econômica, Aplicabilidade, Inovação e Funcionalidade do protótipo. Havendo empate entre uma ou mais propostas, a Comissão Julgadora decidirá, a seu exclusivo critério, o resultado final.

Dr. Peter Batista Cheung <http://lattes.cnpq.br/0140685912893000>

Dr. Luiz Eduardo Galvão Martins <http://lattes.cnpq.br/0203910403476737>

Dr. Antonio Valerio Netto <http://lattes.cnpq.br/9163739520948219>

Dra. Danielle Magierski <http://lattes.cnpq.br/4304184872322741>

Dr. André Macedo Santana <http://lattes.cnpq.br/5971556358191272>

## 7. Direitos de propriedade intelectual

Todos os direitos de propriedade intelectual envolvido no projeto pertencem aos seus criadores. Os projetos submetidos pelos participantes devem ser originais. Os participantes garantem serem os únicos, exclusivos e irrestritos responsáveis em obter todas as cessões, licenças e/ou autorizações de direitos de propriedade intelectual (especialmente, mas não se limitando a patentes, marcas autorais, designs e conexos, entre outros), bem como direitos de imagem e voz próprios ou de terceiros eventualmente incluídos/utilizados nas criações inscritas no Desafio.

A XBot, na qualidade de organizadora do Desafio, poderá, a seu exclusivo critério e a qualquer tempo, solicitar aos participantes os documentos que comprovem que os mesmos obtiveram os devidos direitos de terceiros para a inclusão/utilização em seus aplicativos inscritos no Desafio.

A XBot não é de qualquer forma responsável por eventuais consequências negativas advindas da divulgação de tais aplicativos por veículos de comunicação, bem como do desenvolvimento de cópias das criações por parte do público em geral.

Em caso de quaisquer reclamações de terceiros decorrentes do disposto neste item, o participante será o único responsável em âmbito cível e criminal, isentando a XBot de qualquer responsabilidade a esse título.

## 8. Dúvidas e demais informações

Podem ser obtidas por meio do e-mail: [desafio@xbot.com.br](mailto:desafio@xbot.com.br)

## Patrocínio



**TECNISYS**<sup>®</sup>  
tecnologias inovadoras



**CIENTISTAS**

*desenvolvemos produtos tecnológicos*

## Apoio



**ASSEPRO**  
SÃO PAULO



Núcleo de Jovens Empreendedores  
São Carlos



[www.informaticaeesta.com.br](http://www.informaticaeesta.com.br)