

“Imagine Cup – Categoria de Desenvolvimento de Infra-Estrutura – IT Challenge”

Microsoft Informática Ltda.
Avenida das Nações Unidas, nº 12.901 - Torre Norte - 31º andar.
São Paulo, SP.
CNPJ/MF nº 60.316.817/0001-03

REGULAMENTO

1. OBJETIVO

1.1. O presente desafio possui caráter “exclusivamente cultural”, e tem por objetivo estimular o desenvolvimento do conhecimento e habilidades em informática de universitários, fazendo, ainda, com que os mesmos interajam com seus professores.

1.2. Os estudantes serão desafiados a desenvolver, distribuir e manter sistemas de Infra-Estrutura que sejam eficientes, funcionais, robustos e seguros. Além disso, os estudantes deverão demonstrar proficiência em redes, banco de dados e servidores, além das áreas de análise e tomada de decisão em ambientes de Infra.

2. DO DESAFIO

2.1. A competição “**Desenvolvimento de Infra-Estrutura (IT Challenge)**” será realizada entre os dias 30 de novembro de 2007 e 31 de maio de 2008, pela Microsoft Informática Ltda., ora denominada simplesmente Microsoft, CNPJ/MF nº 60.316.817/0001-03, sendo aberta a todos os estudantes interessados dos cursos de graduação e pós-graduação de Engenharia, Ciência da Computação, Informática e correlatos, devidamente matriculados em uma Universidade/Faculdade brasileira.

2. DA PARTICIPAÇÃO NA COMPETIÇÃO

3.1 Para efetivar a participação na competição, os universitários ou quaisquer interessados, deverão acessar o "site" do campeonato "**Imagine Cup - Categoria Desenvolvimento de Infra-Estrutura (IT Challenge)**", qual seja <http://imaginecup.com/Competition/mycompetitionportal.aspx?competitionId=14> (Opção: *Sign up for the competition*), e deverão fornecer num campo específico, a título exclusivo de identificação e localização, seus dados pessoais, tais como: nome completo, *e-mail*, nome da Universidade em que é estudante, curso, dentre outros que poderão vir a ser solicitados.

3.2. Os alunos que se demonstrem interessados em participar da competição terão um programa de capacitação "*on-line*", oferecido pela Microsoft, gratuito de IT, além de documentação adicional de orientação para estudo, desde que observadas todas as cláusulas contidas neste Regulamento.

3.2.1 Para ter acesso ao programa de capacitação, os participantes deverão realizar **um segundo cadastro na comunidade Microsoft TechNet: www.technetbrasil.com.br/experience/imaginecup.**

3.3 A participação no programa de capacitação e no desafio internacional estará sujeita a uma aprovação prévia, baseada no fornecimento e veracidade de todas as informações encaminhadas pelos interessados. Caso a participação de algum interessado seja negada/reprovada, não caberá ao mesmo, qualquer espécie de recurso.

3.4 Aprovada a inscrição no "**Imagine Cup - Categoria Desenvolvimento de Infra-Estrutura – IT Challenge**", além de estar, conforme acima mencionado, habilitado no presente concurso, o estudante inscrito e participante deverá, assim que desejar, iniciar a capacitação, bastando, simplesmente, acessar o "site" www.technetbrasil.com.br/experience/imaginecup.

Para iniciar os treinamentos *on-line*, o participante deverá utilizar seu "*login*" e "*senha*", criados, conforme as disposições contidas na cláusula 3.2.1 deste Regulamento. Após esta etapa, o estudante deverá acessar o "site"

do "**Imagine Cup - Categoria Desenvolvimento de Infra-Estrutura – IT Challenge**" onde deverá participar de, pelo menos, um dos *quiz* disponíveis (round 1).

3.4.1 O aluno deverá concluir a capacitação on-line respeitando os prazos para de início de cada *quiz*. Serão cinco oportunidades para ser aprovado no *quiz*:

- Dia 25/11/2007 - 13:00hrs (1 hora da tarde)
- Dia 27/12/2007 - 18:00hrs (6 horas da tarde)
- Dia 08/01/2008 - 22:00hrs (10 horas da noite)
- Dia 20/01/2008 - 13:00hrs (1 hora da tarde)
- Dia 31/01/2008 - 06:00hrs (6 horas da manhã)

3.5. O conteúdo do programa de capacitação será dividido em módulos, que abrangerão importantes temas:

- [Microsoft® Encyclopedia of Security](#)
- [Microsoft® Encyclopedia of Networking](#)
- [Microsoft® Windows® Security Resource Kit](#)
- [MCTS Self-Paced Training Kit \(Exam 70-620\): Configuring Windows Vista™ Client](#)
- [Introducing Microsoft® Windows Server™ 2003](#)

A relação completa do conteúdo está disponível em:

www.technetbrasil.com.br/experience/imaginecup/secure/recursosrelacionados.aspx.

Os seguintes "*links*" poderão servir como base de estudos para o conteúdo do *quiz*:

- <http://imaginecup.com/MyStuff/SampleITQuestion.aspx>
- <http://www.microsoft.com/MSPress/books/6429.aspx>
- <http://www.microsoft.com/MSPress/books/5202.aspx>
- <http://www.microsoft.com/MSPress/books/6418.aspx>
- <http://www.microsoft.com/MSPress/books/5869.aspx>
- <http://www.microsoft.com/MSPress/books/10721.aspx>
- <http://www.microsoft.com/MSPress/books/10329.aspx>

3.6. O *quiz* consiste em perguntas com respostas de múltipla escolha, com uma única resposta correta, pontuáveis e baseadas nos conteúdos dos módulos concluídos.

3.7. A capacitação "*on-line*" servirá de base para que o aluno obtenha êxito em um dos *quiz* da competição "**Imagine Cup – Categoria Desenvolvimento de Infra-Estrutura (IT Challenge)**".

3.8. Cada universitário poderá participar uma única vez neste campeonato, ou seja, uma única vez durante a duração de toda a competição.

3.9. O estudante deverá concluir e ser aprovado em, pelo menos, um dos *quiz* disponíveis, para continuar na competição internacional e seguir para a segunda etapa. Quinhentos (500) competidores passarão para a 2ª. etapa (*round 2*).

A pontuação mínima para aprovação é de 15 pontos. Será considerada a nota igual ou superior a pontuação mínima dentre todos os testes realizados.

3.10. O participante aprovado no *quiz*, automaticamente estará no "*round*" 2, onde deverá desenvolver e submeter um "*business case*" sobre infra-estrutura.

3.11. O *business case* deverá ser submetido através de "up-load" no site "**Imagine Cup – categoria Desenvolvimento de Infra-Estrutura (IT Challenge)**". O prazo para desenvolvimento e submissão dos "*business case*" inicia-se em 22 de fevereiro de 2008, encerrando-se em 02 de maio do mesmo ano. Os seis

melhores colocados (etapa mundial) irão para a final na França, que ocorrerá entre os dias 01 e 08 de julho de 2008. O anúncio será feito em 23 de maio de 2008.

3.12. Caso o aluno não seja aprovado no quiz, ainda assim, terá direito a concorrer na etapa nacional, desde que submeta o "business case", no mesmo formato solicitado pela organização da "**Imagine Cup - categoria Desenvolvimento de Infra-Estrutura (IT Challenge)**" para o seguinte e-mail: imaginecup@microsoft.com. Os mesmos serão averiguados e julgados por uma comissão a ser formada pela Microsoft Informática Ltda. O prazo para desenvolvimento e submissão dos "business case" inicia-se em 22 de fevereiro de 2008, encerrando-se em 18 de abril do mesmo ano. O anúncio dos 3 melhores trabalhos será feito no dia 30 de abril de 2008.

3.13. A participação no campeonato "Imagine Cup – Categoria Desenvolvimento de Infra-Estrutura (IT Challenge)" é gratuita, não se vinculando a qualquer modalidade de álea (sorte), ou obrigatoriedade de aquisição de produtos, serviços etc., condicionando-se a mesma, tão somente, a aceitação das cláusulas deste Regulamento.

3.14. Todo o conteúdo do site Imagine Cup, assim como o quiz, estará disponível somente em inglês, não sendo possível a tradução de qualquer parte do conteúdo para outro idioma.

3.15. Serão desconsideradas as participações realizadas de maneira incorreta, ou seja, incompleta, errônea, com dados falsos.

4. DA APURAÇÃO, PRÊMIOS E ENTREGA

4.1. Ao longo da competição "**Desenvolvimento de Infra-Estrutura (IT Challenge)**", uma comissão julgadora composta por 03 (três) membros representantes da Microsoft, efetuará a análise de todas as condições deste regulamento, bem como, avaliarão os trabalhos ("business case") submetidos por todos os participantes.

4.2. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.

4.3. Etapa nacional: serão contemplados os 03 (três) estudantes participantes que apresentarem o melhor "business case",

Etapa internacional: serão contemplados com a participação na final do Imagine Cup, na França, os estudantes que, além de aprovados no quiz e terem submetidos o business case, estiverem entre os 06 (seis) finalistas.

4.4. Os prêmios da **etapa nacional** serão distribuídos da seguinte maneira:

- O **PRIMEIRO ESTUDANTE COLOCADO** geral será contemplado com uma viagem para Paris, França, com duração de 04 dias (3 noites), para assistir à final do **Imagine Cup**, com passagem aérea em classe econômica, com saída e retorno de São Paulo, Capital, com direito a hospedagem em Hotel categoria mínima de 03 (três) estrelas, previamente indicados, trasladados até o aeroporto em São Paulo, assim como trasladados entre Hotel e aeroporto de destino, com todas as despesas pagas (alimentação, hospedagem e transporte aéreo + terrestre,).

- O **SEGUNDO ESTUDANTE COLOCADO** geral será contemplado com 01 (um) X-BOX360, ou seja, videogame.

- O **TERCEIRO ESTUDANTE COLOCADO** geral será contemplado com 01 (um) curso de certificação Microsoft.

4.5. O resultado, com os nomes dos contemplados na etapa nacional do campeonato, estará disponibilizado no "site" <http://www.microsoft.com/brasil/educacao/comunidadeacademica/imaginecup/2008/default.msp>, a partir do dia 30 de abril de 2008. Além de terem seus nomes divulgados no site, os vencedores também serão comunicados através de e-mails e/ou telefonemas.

4.6. Os prêmios da etapa nacional serão entregues na cerimônia da final Brasil do “*Imagine Cup – Projeto de Software*”, que ocorrerá em São Paulo, no mês de maio de 2008, em data e horários a serem divulgados posteriormente.

4.7. Os prêmios da etapa internacional serão distribuídos da seguinte maneira

- O **PRIMEIRO ESTUDANTE COLOCADO** geral será contemplado com US\$ 8.000,00.

- O **SEGUNDO ESTUDANTE COLOCADO** geral será contemplado com US\$ 4.000,00.

- O **TERCEIRO ESTUDANTE COLOCADO** geral será contemplado com US\$ 3.000,00.

Prêmios Adicionais: Os competidores que chegarem à final mundial, também receberão a viagem e toda a acomodação na final em Paris, França.

4.8. Todas as informações sobre a realização da viagem prêmio deste campeonato, períodos ou condições serão fornecidas em tempo hábil ao contemplado, bem como suas dúvidas, serão esclarecidas por uma equipe responsável.

5. DISPOSIÇÕES GERAIS

5.1. Correrão por conta da Microsoft as despesas referentes à entrega dos prêmios, sendo que, no caso das viagens, a Microsoft efetuará única e exclusivamente o pagamento dos traslados necessários, alimentação e hospedagem, correndo por conta dos contemplados, os demais custos.

5.2. O contemplado com a viagem deverá agir dentro dos parâmetros da moral, bons costumes e legislação de seu país e do país visitado, não se responsabilizando a Microsoft ou suas parceiras por qualquer problema ou discussão de ordem judicial ou não.

5.3. Também não será de responsabilidade da Microsoft ou suas parceiras qualquer dano que o participante contemplado e seus acompanhantes possam causar quando da realização da viagem fruto de premiação, respondendo os mesmos, cível e criminalmente, ainda que dentro ou fora da legislação do país visitado.

5.4. A obtenção da documentação, passaportes e vistos necessários à realização da viagem, são de exclusiva responsabilidade do contemplado.

5.5. O custo com a obtenção de passaportes, vistos e outras despesas e documentos relativos à viagem, tais como, mas não se limitando tão somente aos mesmos, frigobar, lavanderia, assistência médica, excesso de bagagem, cofre, telefonemas, locação de veículos e outras, ainda que não descritas na premiação, serão de responsabilidade do ganhador.

5.6. No momento da entrega dos prêmios, todos os contemplados deverão assinar um “Termo de Quitação e Entrega”.

5.7. Os prêmios não poderão, sob hipótese alguma, ser transferidos, sendo que, a viagem prêmio deste concurso, deverá, necessariamente, ser usufruída dentro do período em que o contemplado será informado (a data para a realização da viagem limita-se às datas da final mundial do *Imagine Cup 2008*).

5.8. Caso não sejam localizados os contemplados, o prazo para reclamar os prêmios será de até 180 (cento e oitenta) dias contados da data da divulgação de seus nomes, sendo que após este período, os prêmios serão

transferidos para os próximos participantes classificados, atendidas todas as condições válidas deste Regulamento. Neste caso, o ganhador receberá o prêmio em dinheiro limitado a R\$3.000,00.

5.9. Caso algum ou mais de um ganhador seja menor de 18 (dezoito) anos, deverão estar acompanhados de seus responsáveis legais para recebimento dos prêmios, sendo que no caso da viagem, caso o mesmo não possa ser acompanhado por seus responsáveis legais (que deverão arcar com os próprios custos), será de responsabilidade exclusiva de seus responsáveis legais a obtenção da autorização para que possam viajar acompanhados de terceiros (que também arcarão com os próprios custos), conforme determinação do Estatuto da Criança e do Adolescente.

5.10. Em caso de fraude o participante será automaticamente excluído do concurso sendo que o prêmio será transferido para o próximo participante classificado, atendidas todas as condições válidas.

5.11. A qualquer instante, a Microsoft poderá solicitar documentos comprobatórios dos participantes, tais como comprovantes de matrículas, boletos bancários e carteirinhas de estudantes, não se restringindo tão somente aos mesmos, a fim de averiguar as condições contidas neste Regulamento.

5.12. A Microsoft poderá a seu critério e a qualquer momento analisar a veracidade das informações prestadas neste campeonato, desclassificando sumariamente aquele que prestar qualquer informação falsa, não cabendo aos mesmos qualquer recurso contra esta decisão, podendo ainda a empresa promotora e/ou suas parceiras adotar contra os mesmos todas as medidas judiciais cíveis e criminais pertinentes.

5.13. Tendo em vista as características inerentes ao ambiente da Internet, a Microsoft ou suas parceiras, não se responsabilizarão por interrupções ou suspensões de conexão ocasionadas por casos de força maior ou outros casos não inteiramente sujeitos ao seu controle, eximindo-se, por conseguinte, de qualquer responsabilidade proveniente de tais fatos e/ou atos. Na hipótese de ocorrência de interrupções de qualquer gênero no sistema no decorrer das participações, a Microsoft ou suas parceiras não serão obrigadas a realizar qualquer prorrogação da ação.

5.14. Todos os participantes, inclusive os contemplados, autorizam a utilização de seus nomes, imagens e sons de voz, em qualquer meio escolhido pela Microsoft e/ou suas parceiras, para divulgação desta ação ou de outras, pelo período de até 01 (um) ano a contar da data da realização da divulgação do resultado.

5.15. A divulgação deste campeonato poderá ser realizada por meio de *banners*, em chamadas na “*home page*”, através de “*site*”, cartazes, diretamente nos estabelecimentos de ensino (Universidades), TV's, jornais, revistas, “*outdoor*”, mala direta, ou através de qualquer outro meio disponível e necessário nos momentos que antecedam a realização do campeonato, ou durante a realização do mesmo.

5.16. As dúvidas não previstas neste Regulamento serão dirimidas por uma comissão composta por 03 (três) representantes da Microsoft, sendo que dessas decisões não será possível à interposição de recursos.

5.17. Não poderão participar deste: diretores, administradores e funcionários da Microsoft Informática Ltda.

5.18. O Regulamento completo deste campeonato estará disponível no *site* <http://www.microsoft.com/brasil/educacao/comunidadeacademica/imaginecup/2008/default.msp>

5.19. A simples participação neste campeonato implica na aceitação total e irrestrita de todas as cláusulas deste Regulamento e anexos.

5.20. O presente campeonato foi promovido em observância às determinações legais, não possuindo finalidade comercial, com caráter exclusivamente “cultural”, de acordo com o artigo 30 do Decreto nº 70.951/72, “não” estando, destarte, sujeito à autorização prévia, nos termos da Lei nº 5.768/71, Decreto nº 70.951/72 e Portaria 184/2006.