Universidade de Taubaté
Autarquia Municipal de Regime Especial
Reconhecida pelo Dec. Fed. nº 78.924/76
Recredenciada pelo CEE/SP
CNPJ 45.176.153/0001-22

Pró-reitoria Estudantil
Av. Nove de Julho, 183
Taubaté-SP | CEP 12020-200
Tel.: 3625-4180 / 3625-4216
e-mail: pre@unitau.br

REGULAMENTO GAME SE JOGA VOLTA AS AULAS

CAPÍTULO I
Das disposições gerais

Art. 1º O objetivo deste regulamento corresponde a organização do game se joga de volta as aulas da Universidade de Taubaté que ocorrerá de 02 a 26 de agosto de 2021.

Art. 2º O game tem por finalidade promover a integração dos discentes na comunidade universitária, em parceria com os alunos, o Diretório Central Estudantil (DCE), Diretório Acadêmico (DA), Centro Acadêmico (CA) e Atléticas, os Departamentos, alinhado às necessidades do alunado no universo acadêmico.

Art. 3º O controle e operacionalização do game está sob a responsabilidade da Pró-reitoria Estudantil (PRE), Pró-reitoria de extensão (PREX), Agência de comunicação da Unitau (Acom) e TV Unitau e o DCE.

CAPÍTULO II
Organização

Art. 4º Será formado um comitê organizador do se joga, que será responsável pelo desenvolvimento de todo o regulamento da competição, terá função de julgar, imparcialmente, casos extraordinários inerentes a regras contraditórias ou que não tenham sido citadas em todo o regulamento, com total autoridade em substituir ou adicionar novas regras no decorrer da competição. Suas decisões deverão ser respeitadas sem nenhum tipo de objeções por parte de terceiros ou jogadores.

Art. 5º O comitê organizador será composto por servidores e professores da Universidade de Taubaté ligados a PRE, ACom e TV Unitau, Pró-reitoria de extensão (PREX) e por membros do Diretório Central dos Estudantes (DCE).

Art. 6º O comitê organizador do game, terá autoridade absoluta para dar avisos, eliminar projetos e tomar qualquer tipo de decisão que seja de assunto da competição. Os juízes serão total autoridade para fazer valer o regulamento da competição e interpretar situações ou regras controversas da maneira que achar mais apropriada. A interpretação é irrevogável e não permite reclamações em nenhuma ocasião, seja durante ou após o término.

Art. 7º A abertura e fechamento do game serão realizadas via remotamente, ou seja, por meio das plataformas online.

CAPÍTULO III
O game

Art. 8º Todos os cursos e Departamentos da Universidade de Taubaté serão convidados a participar do game.

Art. 9º O game se inicia após as inscrições e todas equipes terão que fazer um vídeo de apresentação institucional de 30 segundos sob orientação do comitê organizador até dia 10 de agosto e deverá ser enviado via aplicativo whatsaap.

Art. 10. No dia 16 de agosto as equipes deverão enviar a ficha do projeto com os dados do Anexo I - preenchida e enviada pelo whatsaap.

Art. 11. No dia 26 de agosto as 18:00 haverá a apresentação (Pitch) da proposta desenvolvidas de cada equipe terá 5 (cinco) minutos para desvelar seus projetos e resultados obtidos.

Art. 12. Os participantes deverão estar conectados no horário previsto para que se possam começar as apresentações. A Universidade de Taubaté não será responsável pela conexão de internet dos integrantes das equipes. Cabe a cada líder pensar planos alternativos para eventuais instabilidades de conexão ou substituição dos participantes durante o jogo;

Art. 13. Caso a Universidade de Taubaté apresente problemas com a transmissão, a apresentação será interrompido e deverá ser continuado assim que o sinal se re-estabilize, caso não seja possível, o Pitch será suspenso e reiniciado no dia seguinte;

Art 14. O game será composto por uma prova única, que consiste na elaboração de um projeto teórico-prático de extensão que terá como norte um dos objetivos da Carta do III Fórum de Extensão.

Art 15. A equipe deverá escolher uma linha de extensão entre: 1.Comunicação, 2.Cultura, 3. Direitos Humanos, 4. Educação, 5. Saúde, 6. Meio Ambiente, 7. Tecnologia e 8. Trabalho.

Art 16. As descrições de cada linha de extensão para a escolha:

§ 1º Comunicação: Apresentação de propostas que tenham a comunicação como ferramenta de mobilização, articulação e transformação das comunidades, seja para a elaboração de conteúdos ou de produtos comunicacionais, seja no desenvolvimento de planos de comunicação e no relacionamento com a comunidade, ou no suporte para projetos da comunidade interna e externa.

§ 2º Cultura: Apresentação de propostas que privilegiem o desenvolvimento cultural, estimulando as atividades voltadas para as artes, para o incentivo à leitura, ao turismo regional, ao folclore, à cultura popular e à diversidade cultural da nossa região, especialmente as que contemplam a Legislação Municipal vigente.

§ 3º Direitos Humanos: Apresentação de propostas que visem ao auxílio e à criação de ações com vistas ao intercâmbio e à construção conjunta de soluções com a comunidade externa em ações que busquem a efetivação dos direitos humanos, a redução das desigualdades sociais e a promoção da justiça social nas relações cotidianas, tendo por balizador o respeito à diversidade e o compromisso com a inclusão e com a acessibilidade.

§ 4º Educação: propostas que promovam a educação como um canal estratégico capaz de produzir uma sociedade mais igualitária e com consciência cidadã voltada para a melhoria das condições de vida da sociedade de entorno, quer seja por seus benefícios, quer seja por suas oportunidades. Além disso, propostas de atividades que melhorem os processos educativos, com apoio a professores e com o diálogo social profundo com os alunos.

§ 5º Saúde: Apresentação de propostas que trabalhem as questões relevantes da saúde em sua integralidade, considerando a dimensão biopsicossocial para a promoção da melhoria da qualidade de vida e da saúde das comunidades atendidas, a partir de um entendimento, além do foco biomédico, atentando-se a fatores como a prevenção, o ambiente, a estrutura social, a distribuição de recursos, a informação etc.

§ 6º Meio ambiente: Apresentação de propostas que atentem ao desenvolvimento socioambiental em suas mais diferentes formas, visando promover iniciativas práticas no que concerne à preservação do meio ambiente e à sustentabilidade socioeconômica das comunidades, podendo incluir o uso de tecnologias que atendam demandas como a recuperação, a preservação e o equilíbrio do meio ambiente e dos demais recursos.

§ 7º Tecnologia: Apresentação de propostas que tenham como objetivo central o oferecimento de apoio tecnológico às diversas necessidades da comunidade, focando esforços para a inovação na produção, na criação e no uso de ferramentas e de instrumentos que auxiliem na solução de problemas tecnológicos.

§ 8º Trabalho: Apresentação de propostas que visem à compreensão do trabalho como um direito e que busquem o preparo e o acesso dos cidadãos ao trabalho, com projetos de capacitação, visando à adequação ao mercado de trabalho regional.

Art 17. O projeto deverá conter uma apresentação da proposta resumida com no máximo 200 palavras; Objetivos; Público-alvo (*descrever e quantificar o público-alvo ou população a ser atendida, seu perfil socioeconômico, seu território e, se possível, as suas características comportamentais e culturais.);* Justificativa *(apresentar a necessidade do projeto na comunidade; explicar a relevância do projeto aos públicos para qual sua atuação está voltada. Trazer dados e argumentos, se necessário.);* Ações desenvolvidas d*Descrever as ações e atividades a serem adotados na realização do projeto.*) quais os recursos (*humanos, material e infraestrutura)* e o cronograma a ser executado *(no período de realização da prova).*

Parágrafo único: O projeto deverá ser planejado, elaborado e executado no período destinado ao game se joga, ou seja, de 16 a 26 de agosto.

Art 18. O não comparecimento da equipe na apresentação do dia 26/08, bem como a não entrega do vídeo e da ficha (Anexo I) resulta na desclassificação da equipe.

CAPÍTULO IV
Participantes e equipe

Art. 19. Cada curso com alunos ingressantes formará uma equipe para participação do game. A equipe será formada por 1 (um) docente, 1 (um) aluno líder e 5 (cinco) integrantes sendo no mínimo 1 (um) ingressante de 2021 (calouro) totalizando 7 (sete) integrantes por curso;

Art. 20. A inscrição da equipe deverá ser realizada até dia 09 de agosto, no link https://www.unitau.br/sejoga/ por meio de um google forms.

Art. 21. O líder de cada equipe será convidado previamente pelo comitê organizador para receber as orientações do envio do vídeo e ficha;

Art. 22. Cabe a equipe elaborar sua proposta e executa-la em tempo programado, não haverá recursos financeiros da Universidade de Taubaté para o desenvolvimento do projeto no game se joga.

CAPÍTULO V
Condutas

Art. 23. Não será permitido:

I - ter conduta pessoal que possa prejudicar e/ou difamar o nome do Curso e/ou da Universidade de Taubaté;

II- apresentar conduta incompatível com a moral e a dignidade universitárias, bem como com o Regime Disciplinar da Unitau.

O aluno/ equipe após cometer alguma infração será desclassificado(s).

CAPÍTULO VI
Premiação

Art. 24. Como premiação da equipe ganhadora teremos: A garantia do projeto de extensão ser acolhido pela PREX no semestre de 2022.1, ou seja, o Departamento terá este projeto de extensão já aprovado; Uma mentoria da equipe da PREX para aperfeiçoamento do projeto; Para o docente do Departamento que acompanhará o projeto carga horária de 2 (duas) horas semanais e seis bolsas de R$250,00 duzentos e cinquenta reais mensais no semestre de 2022.1 concedida pela PRE.

CAPÍTULO VII
Das disposições gerais

Art. 24. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão analisados pelo comitê organizador.

Universidade de Taubaté
Autarquia Municipal de Regime Especial
Reconhecida pelo Dec. Fed. nº 78.924/76
Recredenciada pelo CEE/SP
CNPJ 45.176.153/0001-22

Pró-reitoria Estudantil
Av. Nove de Julho, 183
Taubaté-SP | CEP 12020-200
Tel.: 3625-4180 / 3625-4216
e-mail: pre@unitau.br

45 anos

UNITAU
Universidade de Taubaté

ANEXO I- FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DO PROJETOS

1. IDENTIFICAÇÃO:

Título do Projeto: .....

Professor Responsável: .....

Equipe:.....

Líder da equipe: .....

Celular: .....E-mail: .....

Departamento/curso (s) .....

2. PROJETO

2.1. Objetivo da Carta do III Fórum de Extensão a ser trabalhado:

.....
.....

2.2 Área temática principal do projeto: *Assinalar qual (quais) áreas temáticas serão atendidas pelo Projeto de Extensão*
( ) Comunicação ( ) Cultura ( ) Direitos humanos ( ) Educação ( ) Meio ambiente ( ) Saúde ( ) Tecnologi ( ) Trabalho

2.2. Apresentação *(resumo de, no máximo, 200 palavras)*

2.3. Objetivos: *Geral/ Específicos:*

2.4. Público-alvo:

2.5. Justificativa:

2.6. Ações a serem desenvolvidas:

3. **EQUIPE-** *Apresentar a equipe destacando a atuação de cada um dos envolvidos.*

Nome	Atividade a ser realizada

4. **RECURSOS** *Apresentar os recursos utilizados para a realização do projeto. Abaixo segue quadro com separação dos tipos de recursos*

Recursos humanos (equipe, voluntários e ou profissionais envolvidos)	Quantidade

Recursos materiais (equipamentos, papelaria ou outra matéria-prima)	Quantidade

Recursos de Infraestrutura (prédios, salas, auditórios, etc)	Quantidade

5. **CRONOGRAMA** *Preencher o quadro abaixo com as ações que serão realizadas pelo projeto de modo, organizando-as no período de realização do projeto.*

Atividades	AGOSTO DE 2021									
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10