



cria

senac são paulo

REGULAMENTO

CRIA SENAC SÃO PAULO
3ª edição - 2026



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	05
REALIZAÇÃO.....	05
OBJETIVOS.....	05
CRONOGRAMAS.....	06
ETAPAS.....	06
PRÉ-REQUISITOS.....	07
CURSOS E CATEGORIAS.....	07
TEMA.....	10
CATEGORIAS.....	10
ENTREGAS OBRIGATÓRIAS.....	12
IMAGEM.....	14
IDENTIDADE VISUAL.....	18
DESIGN EM MOVIMENTO.....	22
DESIGN DE INTERAÇÃO.....	26
DESIGN DE AMBIENTES.....	30
DESIGN DE MODA.....	35
CURSOS PARTICIPANTES E MODALIDADES.....	39
ATOS DE DESCLASSIFICAÇÃO.....	41
MENTOR.....	43
INSCRIÇÕES.....	44
EXPOSIÇÃO.....	45
DIREITOS AUTORAIS.....	46
ALTERAÇÕES NA INSCRIÇÃO.....	46
AVALIAÇÃO DOS PROJETOS.....	46
PREMIAÇÃO.....	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49



1 – INTRODUÇÃO

O Senac São Paulo, comprometido com a formação integral dos estudantes, acredita na importância de proporcionar vivências profissionais, contato direto com diversos profissionais de mercado e oportunidades reais de aplicação prática do conhecimento. Essas experiências contribuem para o desenvolvimento educacional, cultural e comportamental, fortalecendo a autonomia e ampliando as perspectivas de atuação.

Participar do CRIA Senac São Paulo significa mais do que estimular a criatividade: é uma oportunidade para criar conexões relevantes, apresentar projetos a uma audiência qualificada e concorrer a prêmios que podem impulsionar suas carreiras.

O CRIA Senac São Paulo, cuidadosamente idealizado pela Gerência de Desenvolvimento 1, na subárea de Design (gráfico e digital) do Senac São Paulo, não é apenas uma vitrine para os talentos emergentes, mas uma plataforma de valorização e visibilidade para talentos criativos. Destinado exclusivamente aos alunos matriculados no Senac São Paulo, nas modalidades de Habilitação Técnica, Qualificação Profissional, Graduação (presencial e EaD) e Pós-graduação (presencial e EaD) das áreas abaixo, nos cursos listados mais a frente nesse documento:

- Design e Arquitetura,
- Tecnologia da Informação,
- Comunicação e Artes
- Moda e Beleza.

Nosso propósito é promover uma experiência única, estimulando a criatividade e o pensamento crítico, fomentando um ambiente de networking, fortalecendo a comunidade criativa e proporcionando o crescimento profissional e pessoal. Acreditamos que cada projeto inscrito, finalista ou premiado, contribui para o enriquecimento coletivo e para o ecossistema de inovação do Senac São Paulo.

2 – REALIZAÇÃO

A concepção e idealização do CRIA Senac São Paulo - 3ª Edição foi liderada por Tiago Junio da Trindade, coordenador da subárea de Design na Gerência de Desenvolvimento 1. Também conferiram apoio fundamental os docentes: Érico Fernando de Oliveira, Gustavo Gonçalves de Mendonça, Igor Iuri Mendonça, Letícia Passarelli Verde, Mirela Lanzoni Terce, Tatiane Santana de Oliveira e Tatiana Tolentino de Andrade, cuja colaboração e expertise contribuíram significativamente para o planejamento e execução do desafio.

3 – OBJETIVOS

O CRIA Senac São Paulo tem como objetivos:

- Promover o intercâmbio de experiências profissionais nas áreas participantes;
- Incentivar o desenvolvimento de projetos autorais oferecendo aos estudantes a oportunidade de expor seus trabalhos e estabelecer contatos com profissionais do mercado;

- Difundir tendências e práticas contemporâneas das indústrias criativa e tecnológica;
- Fortalecer vínculos institucionais entre estudantes, docentes e profissionais convidados.

4 – CRONOGRAMA

O CRIA Senac São Paulo 3ª Edição acontece entre os meses de março e setembro, podendo ser prorrogado caso a equipe organizadora entenda a necessidade de extensão do prazo.

- Inscrições e envio dos projetos - de 16 de março a 25 de maio de 2026 - até às 23h59.
- Apuração – de 26 de maio a 03 de agosto de 2026
- Divulgação dos 10 finalistas de cada categoria - 10 de agosto 26
- Premiação – 03 de setembro de 2026

As datas aqui expressas podem sofrer alterações, sem prévio aviso, por necessidades técnicas ou entendimento de necessidade pela equipe organizadora.

4.1 – ETAPAS

- **Etapa 1:** nessa fase é lançado o desafio, acontecem as ações de comunicação, inscrições dos alunos na plataforma e envio (upload) dos projetos na plataforma.
- **Etapa 2:** nessa fase, um comitê composto por professores e docentes do Senac São Paulo, realiza uma avaliação preliminar dos projetos enviados, analisando se os projetos cumprem os pré-requisitos estabelecidos nesse edital, os que não cumprem são desclassificados, também serão desclassificados os projetos que apresentam discurso de ódio, racismo, xenofobia, machismo, LGBTQIA+fobia, capacitismo ou qualquer forma de discriminação. Além de material político-partidário ou manifestações de apoio explícito a partidos, candidatos ou campanhas. Também é feita uma análise da qualidade técnica dos projetos, podendo ser desclassificados projetos que não apresentarem o mínimo de qualidade técnica exigida.
- **Etapa 3:** os projetos que seguirem no desafio são enviados a um júri composto por profissionais de mercado, players e influencers. O qual atribuirá notas de 0 a 100 em cada um dos critérios definidos por categoria.
- **Etapa 4:** os 10 projetos de cada categoria e modalidade com maiores notas do júri externo, são divulgados como finalistas. A estes serão solicitados os arquivos abertos das mídias enviadas.
- **Etapa 5:** na data e local do evento de premiação é realizada uma exposição com os 10 projetos finalistas de cada categoria, sendo 5 projetos de cada categoria da modalidade TEC+QPT e outros 5 projetos de cada categoria na modalidade GRAD+POS. Além da exposição é realizado o anúncio no palco dos 3 projetos vencedores de cada categoria e modalidade.

5 – PRÉ-REQUISITOS

Poderão participar do CRIA Senac São Paulo 3ª Edição os estudantes regularmente matriculados no ano de 2026 até 16/03/2026 ou data posterior, nos cursos **previstos como elegíveis na tabela constante do item 5.1 deste regulamento**, nas modalidades de Habilitação Técnica, Qualificação Profissional, Graduação (presencial e EaD) e Pós-graduação (presencial e EaD) do SENAC São Paulo. O aluno, ou no caso de inscrições em equipe, pelo menos um dos integrantes deve estar regularmente matriculado em um curso elegível à categoria escolhida, conforme a tabela apresentada no item 5.1, ou seja, **é permitida a formação de equipes compostas por estudantes de diferentes cursos, desde que todos os cursos estejam previstos como elegíveis na referida tabela.**

Não poderão participar do CRIA Senac São Paulo 3ª - Edição os estudantes das modalidades:

- Cursos livres (Formação Inicial Continuada FICs e Aperfeiçoamentos),
- Ensino Médio Técnico,
- Cursos de extensão,
- Cursos de aprendizagem profissional,
- Funcionários do Senac São Paulo, mesmo que devidamente matriculado nos cursos elegíveis para participação.

Estudantes inscritos que apresentarem irregularidades na matrícula, ou que interromperem o curso durante o período de participação, serão automaticamente desclassificados. Caso o aluno irregular faça parte de uma equipe, todos os integrantes da equipe serão desclassificados, podendo se inscrever novamente sem o estudante com irregularidade.

Estudantes menores de idade no momento da inscrição deverão entregar o Termo de Autorização (Anexo 1) devidamente assinado por seu responsável legal. A não entrega da referida autorização implicará na desclassificação do participante menor e dos demais membros da equipe, podendo se inscrever novamente sem o estudante com irregularidade.

5.1 – CURSOS E CATEGORIAS

Para a inscrição em cada categoria, é obrigatório que a equipe possua pelo menos um integrante — ou o próprio participante, em caso de inscrição individual — matriculado em um dos cursos até 16/03/2026:

Técnico + Qualificação

NOME	IMAGEM	IDENTIDADE VISUAL	DESIGN EM MOVIMENTO	DESIGN DE INTERAÇÃO	DESIGN DE AMBIENTES	MODA
TÉCNICO EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA	X	X	X	X		
TÉCNICO EM DESIGN DE INTERIORES					X	
TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO	X	X	X	X		
TÉCNICO EM ESTILISMO E COORDENAÇÃO DE MODA						X
TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET	X	X	X	X		
TÉCNICO EM MODELAGEM DO VESTUÁRIO						X
TÉCNICO EM MULTIMÍDIA	X	X	X	X		
TÉCNICO EM PAISAGISMO					X	
TÉCNICO EM PROCESSOS FOTOGRÁFICOS	X					
TÉCNICO EM PRODUÇÃO DE MODA						X
TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS	X			X		
TÉCNICO EM PUBLICIDADE	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ANIMADOR DIGITAL 3D	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE ARTE	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE ATENDIMENTO E PLANEJAMENTO PUBLICITÁRIO	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO PUBLICITÁRIA	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE DESIGN DE EMBALAGENS	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE DESIGN DE MARCAS E IDENTIDADE VISUAL	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE DESIGN GRÁFICO PARA INTERFACES DIGITAIS	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE MÍDIA	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE PRODUÇÃO 3D	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE PRODUÇÃO DE MODA P/ VISUAL MERCHANDISING						X
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE DE PRODUÇÃO GRÁFICA	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE EM PESQUISA E CRIAÇÃO DE IMAGEM DE MODA						X
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ASSISTENTE EM PRODUÇÃO PARA EDITORIAIS E PUBLICIDADE						X
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESENHISTA DE MAQUETE ELETRÔNICA	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESENHISTA DE MODA						X
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESENVOLVEDOR BACK-END	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESENVOLVEDOR DE GAMES	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESENVOLVEDOR FRONT-END	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESENVOLVEDOR FULL STACK	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESENVOLVEDOR MOBILE	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM DESIGNER DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO E INTERFACES DIGITAIS	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM EDITOR DE PROJETO VISUAL GRÁFICO	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM EDITOR DE VÍDEO DIGITAL	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM ESTILISTA DE MODA						X
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM FOTÓGRAFO	X					
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM OPERADOR DE EDITORAÇÃO ELETRÔNICA	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM PRODUÇÃO E DESIGN PARA WEB	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM PRODUÇÃO E DESIGN PARA WEBGAMES	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO VISUAL DE DESIGN EDITORIAL	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM PROGRAMADOR WEB	X	X	X	X		
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - ANALISTA MUSICAL			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - APRESENTAÇÃO DE PROGRAMAS DE TELEVISÃO			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - ASSISTÊNCIA DE OPERAÇÕES AUDIOVISUAIS			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - CENOGRAFIA			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - DIREÇÃO DE IMAGENS - TV			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - EDIÇÃO DE MÍDIA AUDIOVISUAL			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - ILUMINAÇÃO			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - LOCUÇÃO - NOTICARISTA DE TELEVISÃO			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - OPERAÇÃO DE CÂMERA			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - OPERAÇÃO DE MÍDIA AUDIOVISUAL			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - PRODUÇÃO DE RÁDIO E TV			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - SETOR LOCUÇÃO			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM RADIALISTA - SONOPLÁSTIA			X			
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM WEB DESIGNER	X	X	X	X		

Graduação + PÓS

NOME	IMAGEM	IDENTIDADE VISUAL	DESIGN EM MOVIMENTO	DESIGN DE INTERAÇÃO	DESIGN DE AMBIENTES	MODA
BACHARELADO EM ARQUITETURA E URBANISMO					X	
BACHARELADO EM AUDIOVISUAL			X			
BACHARELADO EM DESIGN	X	X	X	X		
BACHARELADO EM DESIGN DE MODA						X
BACHARELADO EM FOTOGRAFIA	X					
BACHARELADO EM JOGOS DIGITAIS				X		
BACHARELADO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA	X	X	X			
TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS	X		X	X		
TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA	X	X	X	X		
TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET	X	X	X	X		
TECNOLOGIA EM DESIGN DE ANIMAÇÃO	X		X			
TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO	X	X	X	X		
TECNOLOGIA EM FOTOGRAFIA	X					
EaD TECNOLOGIA EM DESIGN DE INTERIORES					X	
EaD TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA						X
EaD TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO	X	X	X	X		
EaD TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET	X	X	X	X		
PÓS GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO			X			
PÓS GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA DA PAISAGEM					X	
PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN BRANDING	X	X	X	X		
PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN DE INTERIORES					X	
PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN EDITORIAL	X	X	X	X		
PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO E DIGITAL	X	X	X	X		
PÓS GRADUAÇÃO EM DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL			X			
PÓS GRADUAÇÃO EM DIREÇÃO DE CRIAÇÃO E STYLING DE MODA						X
PÓS GRADUAÇÃO EM EFEITOS VISUAIS			X			
PÓS GRADUAÇÃO EM FOTOGRAFIA E ARTE	X					
PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO DA COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS	X	X	X	X		
PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO DO CONSUMO E ESTRATÉGIAS APLICADAS	X	X	X	X		
PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO ESTRATÉGICA EM NEGÓCIOS DA MODA						X
PÓS GRADUAÇÃO EM PROCESSOS CRIATIVOS EM MODELAGEM						X
PÓS GRADUAÇÃO EM ROTEIRO AUDIOVISUAL			X			
PÓS GRADUAÇÃO EM DESIGN PARA MOVELARIA					X	
EaD PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ESTRATÉGIAS DIGITAIS NAS ORGANIZAÇÕES	X	X	X	X		
EaD PÓS GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO WEB	X	X	X	X		
EaD PÓS GRADUAÇÃO EM NEURODESIGN: EXP. SENSORIAIS EM PROJ. DE INTERIORES					X	
EaD PÓS GRADUAÇÃO EM PLANEJAMENTO, GESTÃO E MONITORAMENTO DE MÍDIAS SOCIAIS	X	X	X	X		
EaD PÓS GRADUAÇÃO EM UX DESIGN	X	X	X	X		

6 – TEMA

O tema da 3ª edição do CRIA Senac São Paulo escrito abaixo deve nortear todos os projetos desenvolvidos em **todas** as categorias.

IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO

Transformando tecnologia e criatividade em solução para problemas locais.

Cada pessoa carrega uma “digital” única e intransferível, um conjunto de repertórios, vivências, cultura, intenção, ética e sensibilidade que moldam sua forma de existir e criar. Nesta edição, o CRIA Senac São Paulo nos convida a explorar essa singularidade humana em diálogo com a lógica dos algoritmos: inteligência artificial, datificação, massificação e economia da atenção.

Em um mundo cada vez mais mediado por sistemas que sugerem, filtram e padronizam, o desafio é claro: como usar a tecnologia sem perder o que nos torna humanos? E como o fazer sem apagar contextos, histórias e diversidade? Como transformar IA em potência criativa para enfrentar problemas reais do nosso território e das nossas comunidades?

Os projetos devem refletir criticamente sobre como a tecnologia pode servir como potência criativa para resolver problemas reais das nossas comunidades e territórios.

Perguntas-guia:

- Como transformar a IA em potência de criação para resolver problemas locais?
- Quais impressões queremos deixar e para quem?
- Inteligência criativa: como sair do “resultado bonito” e chegar ao design com intenção?
- Como criar com IA sem apagar cultura, contexto e diversidade?
- De que forma o design pode fortalecer identidades comunitárias diante da padronização algorítmica?

Diretrizes práticas para o desenvolvimento do projeto:

Os trabalhos inscritos deverão:

- demonstrar relação clara e explícita com o tema proposto;
- apresentar reflexão sobre singularidade humana e sistemas algorítmicos;
- conectar criatividade digital a contextos reais ou problemas locais;
- evidenciar pensamento crítico sobre uso de IA, quando aplicável.

7 – CATEGORIAS

A 3ª edição do CRIA Senac São Paulo conta com 6 categorias, duplicadas em 2 modalidades:

- Cursos Técnicos e Qualificações Profissionais (TEC+QPT).
- Graduação e Pós-graduação (GRAD+POS).

Os projetos podem ser desenvolvidos individualmente, em duplas ou trios.

Cada categoria premiará os 3 projetos mais bem avaliados pelo júri conforme regras estabelecidas neste regulamento. Serão investidos um total de R\$240.000,00 (duzentos e quarenta mil reais), distribuídos em todas as categorias e por modalidade, conforme abaixo:

- 1º lugar – O aluno, dupla ou trio receberá como prêmio principal o valor de R\$ 10.000,00 (dez mil reais)*.
- 2º lugar - O aluno, dupla ou trio receberá como prêmio principal o valor de R\$ 6.000,00 (seis mil reais)*.
- 3º lugar - O aluno, dupla ou trio receberá como prêmio principal o valor de R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)*.

* Todos os valores expressos estão sujeitos à tributação vigente.

Em caso de premiação de uma equipe, o valor será dividido igualmente entre seus integrantes. Cada participante receberá sua parte exclusivamente em conta bancária de sua titularidade, ou de seu representante legal, caso tenha entre 16 e 18 anos, conforme disposto no item Considerações Finais.

CURSOS TÉCNICOS E QUALIFICAÇÕES PROFISSIONAIS

CATEGORIA	1º lugar	2º lugar	3º lugar	TOTAL
IMAGEM	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
IDENTIDADE VISUAL	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
DESIGN EM MOVIMENTO	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
DESIGN DE INTERAÇÃO	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
DESIGN DE AMBIENTES	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
MODA	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
TOTAL TEC + QP 2026				R\$120.000

Todos os valores expressos estão sujeitos à tributação vigente.

CURSOS DE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO

CATEGORIA	1º lugar	2º lugar	3º lugar	TOTAL
IMAGEM	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
IDENTIDADE VISUAL	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
DESIGN EM MOVIMENTO	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
DESIGN DE INTERAÇÃO	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
DESIGN DE AMBIENTES	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
MODA	R\$10.000	R\$6.000	R\$4.000	R\$20.000
TOTAL GRAD + POS 2026				R\$120.000

Todos os valores expressos estão sujeitos à tributação vigente.

Entregas obrigatórias gerais:

O projeto deverá ser publicado na plataforma (<https://criadesign.com.br>) dentro do prazo estabelecido neste edital e mediante cadastro. Recomenda-se atenção na escolha do e-mail utilizado, preferencialmente um e-mail pessoal. Em caso de classificação, esse e-mail será o canal oficial para o envio do resultado, que também será comunicado na Unidade em que o participante estiver matriculado.

Todos os participantes, independentemente da categoria, deverão entregar:

Conteúdo descritivo e conceitual:

- Modalidade: selecionar a modalidade na qual o projeto está sendo inscrito, se TEC+QPT ou GRAD+POS.
- Categoria: selecionar a categoria na qual o projeto está sendo inscrito.
- Tipo de inscrição: indicar se a participação é individual, em dupla ou trio e a(s) informações do(s) integrante(s).
- Título do projeto.
- Docente Mentor: e-mail do docente responsável pela orientação do projeto.
- Apresentação do projeto.
- Problema e solução.
- Conceito e processo criativo.
- Uso de Inteligência Artificial (quando aplicável).

Materiais de mídia e link de entrega (não obrigatório):

- Link de entrega (se pertinente à categoria):
- Vídeo: enviar link do YouTube (configurado como "não listado").
- Game: enviar link de publicação no itch.io ou plataforma equivalente.

Imagens:

- Imagem de capa: 1 arquivo com tamanho máximo de 2MB (jpg, png ou gif);
- Imagens do projeto: até 10 imagens, com tamanho máximo de 2MB cada (jpg, png ou gif). Considere o envio de imagens que esclareçam e detalhem o seu projeto, contribuindo para sua defesa e apresentação. Fique atento às especificidades de cada categoria.
- Pôster / prancha – PDF/X-1a em página única: Entregar 1 (uma) lâmina da apresentação do trabalho, em formato A2 (42 × 59,4 cm), orientação vertical (retrato), exportada em PDF/X-1a e com tamanho máximo de 15 MB.

IMPORTANTE:

Cada participante pode realizar apenas uma inscrição por categoria, porém pode se inscrever em mais de uma categoria com projetos diferentes.

Não é permitida a formação de equipes (duplas ou trios) entre alunos de unidades diferentes – só poderão ser formadas equipes entre estudantes da mesma unidade educacional.

O uso de imagens deve respeitar os direitos autorais:

- Imagens de terceiros devem ser de uso livre;
- Para a categoria Identidade Visual, é permitido utilizar somente imagens provenientes do banco Adobe Stock.

Recomendamos que todos os arquivos originais, incluindo versões editáveis, com camadas abertas, e demais documentos de planejamento, sejam preservados pelos participantes. A Comissão Organizadora poderá solicitar o envio desses materiais aos projetos finalistas, caso necessário para verificação, validação ou exposição.

NAS PRÓXIMAS PÁGINAS O DETALHAMENTO DE CADA CATEGORIA.

7.1 – IMAGEM:

Nessa categoria os alunos são desafiados a desenvolver uma ilustração, fotografia, cartaz ou tipografia, de acordo com o tema IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO. O participante deve estar atento às condições de participação estabelecidas no item 5 deste regulamento. A leitura completa e a concordância com o regulamento são obrigatórias para validar a inscrição no desafio.

IMPORTANTE:

- As peças não podem ser vinculadas a marcas, pessoas ou produtos existentes. Trabalhar com propostas 100% autorais.
- A ilustração, fotografia e cartaz devem ser desenvolvidos no formato A2 42 x 59,4 centímetros (cm) na vertical.
- No caso do cartaz, trabalhar com propostas 100% autorais e artísticas e usar o tema do CRIA Senac São Paulo.
- Os projetos devem ser desenvolvidos e entregues de forma digital, não serão aceitos trabalhos de forma manual ou artesanal.
- Somente é permitido o uso de imagens e fontes que não infrinjam direitos autorais.

7.1.1 Preenchimento de informações no portal de inscrição

7.1.1.1 Apresentação do Projeto

Descreva a proposta do projeto de imagem de acordo com a opção selecionada (fotografia, ilustração, cartaz ou tipografia). Mencione o contexto e intenção considerando o tema. Lembre-se de ser coerente entre proposta e estética.

7.1.1.2 Problema e solução

Descreva o problema ou a necessidade que motivou a criação deste projeto de imagem, considerando os seguintes tópicos:

- Problema (contexto): Descreva a situação ou o cenário que a imagem visa abordar. O que está acontecendo, com quem e em qual ambiente?
- Impacto: Indique a relevância desse problema (seja ele cultural, social, educacional, institucional, comunicação etc.). Por que este contexto importa?
- Solução: Explique como a imagem proposta resolve, atenua ou problematiza a questão. Como a composição transmite a mensagem pretendida?

Lembre-se que problema e solução devem estar claramente conectados, evitando generalidades (Ex. evite: “uma imagem bonita para chamar atenção”). O texto deve demonstrar, de forma objetiva, como as escolhas geram impacto.

7.1.1.3 Conceito e processo criativo

Descreva o caminho percorrido até a composição final da imagem, evidenciando a intencionalidade, o método e as decisões técnicas tomadas.

Conceito e narrativa: Apresente a ideia central que guiou a criação. O que a imagem pretende comunicar e como ela se conecta a situação apresentada?

Processo criativo: Escreva sobre as etapas de desenvolvimento, como a busca por referências, estudos de composição, esboços, testes, paleta de cores ou técnicas específicas utilizadas.

Evolução e edição final: Descreva as principais mudanças entre a ideia inicial e o resultado. Demonstre um processo criativo consciente, que vá além do "acaso". O repertório técnico e as referências devem ser pertinentes e aplicados de forma que justifiquem o resultado visual.

7.1.1.4 Uso de Inteligência Artificial (quando aplicável)

- Informe de forma clara e responsável se, e como, ferramentas de Inteligência Artificial foram utilizadas no desenvolvimento da imagem.
- Ferramentas utilizadas: Indique quais softwares ou modelos de IA foram empregados (ex.: Midjourney, Adobe Firefly e/ ou ferramentas similares).
- Finalidade do uso da IA: Descreva em quais etapas a IA foi aplicada: na fase de ideação e referências, na geração de elementos específicos da composição, na expansão de cenário ou no tratamento e ampliação da imagem, por exemplo.
- Autoria: Explique quais partes da imagem são fruto direto da sua execução técnica (fotografia autoral, ilustração manual, retoque digital, pintura sobreposta, desenho tipográfico manual, colagem ou manipulação avançada).
- Direcionamento (Prompts): Apresente os comandos principais utilizados ou descreva, de forma resumida, o direcionamento criativo dado à ferramenta para alcançar o resultado desejado.
- Refinamento: Descreva os ajustes realizados após o uso da IA para garantir a qualidade final, como correção, ajustes de iluminação e cor, reenquadramento, pintura digital ou finalização técnica.
- A proposta é que a IA seja utilizada como ferramenta de apoio ao processo criativo, e não como solução final. Serão considerados a coerência ética, conceitual e estética, evitando soluções genéricas, estereótipos ou a perda de contexto cultural.

7.1.1.5 Link de entrega

Nesta categoria não é obrigatório o envio do link.

Caso você tenha realizado algum vídeo do seu projeto, faça o upload do vídeo no Youtube com a opção/classificação "não listado" e envie o link.

7.1.1.6 Imagem de capa

Esta será a "vitrine" do projeto, a primeira imagem que representa o trabalho e por onde os

avaliadores e jurados identificarão seu projeto na plataforma, pense em algo visual que resuma seu projeto e facilmente o identifique.

Pense em elementos legíveis mesmo em tamanho pequeno (thumbnail).

7.1.1.7 Imagens do projeto

Nesse item é possível o upload de até 10 imagens de no máximo 2MB cada.

Para a categoria de IMAGEM é obrigatória a entrega:

- Imagem final: O arquivo principal do projeto (o cartaz completo, a fotografia finalizada, a ilustração final ou o espécime tipográfico).
- Em caso de tipografia, além da imagem final: Apresentação do alfabeto completo (A-Z), numerais (0-9) e principais pontuações. Exibição da fonte em um "pangrama" (frase que utiliza todas as letras do alfabeto) e variações de espessura/ peso.
- Em caso de cartaz, além da imagem final: uma simulação de aplicação (mockup) em ambiente. (ex: parede).
- Em caso de fotografia, além da imagem final: Foto original sem tratamento.

Entregas Opcionais (Processo) para a categoria de IMAGEM:

- Estudos de Composição: Esboços iniciais, raves, grids tipográficos ou variações de enquadramento.
- Moodboard: Painel de referências visuais, texturas e inspirações que guiaram o estilo da obra.
- Processo Técnico (se pertinente): Etapas de lineart (traço) e estudo de cores, desenhos manuais, malha de construção (grid), paleta de cores e tipografia de apoio, making off, capturas de tela do software utilizado, entre outros.
- Variações ou Aplicações: Simulações de uso do projeto em diferentes suportes (ex.: mockups, posts, capas).

7.1.1.8 Pôster / Prancha

Neste item é necessário entregar 1 (uma) imagem da apresentação do trabalho, em formato A2 (42 x 59,4 cm), orientação vertical (retrato), exportada em PDF/X-1a e com tamanho máximo de 15 MB.

Este pôster / prancha poderá integrar a exposição caso o projeto seja selecionado como finalista. Aproveite para criar algo que comunique e identifique seu projeto. Seja criativo! Se for interessante, você pode inserir recortes dos detalhes do projeto, aplicação, o nome do projeto etc. O pôster / prancha é uma ferramenta visual sintética, que pode combinar gráficos e imagens para facilitar a leitura rápida do projeto. É importante que seja claro, sem excessos de informação, que tenha uma boa leitura de contraste e hierarquia de informações. Priorize imagens.

Não é permitida a identificação de alunos, mentor ou unidade no poster, caso isto ocorra o projeto poderá ser desclassificado.

O uso do template de pôster / prancha disponibilizado é opcional.

7.1.2 Critérios de Avaliação:

- **APRESENTAÇÃO DO PROJETO:** avalia a clareza, a organização e a qualidade da defesa do projeto, incluindo o pôster/prancha de apresentação. A estrutura deve facilitar a compreensão da narrativa e das intenções por trás da imagem proposta.
- **COMPOSIÇÃO E NARRATIVA VISUAL:** avalia a qualidade estética e comunicativa da obra. Refere-se à organização dos elementos visuais (equilíbrio, ritmo, harmonia e contraste) para guiar o olhar do espectador e a capacidade do projeto de contar uma história, transmitir uma mensagem ou evocar uma emoção.
- **ORIGINALIDADE E AUTORIA:** avalia a inovação e a singularidade da proposta. Busca-se uma criação que se destaque por sua identidade própria, evitando cópia ou reproduções de soluções existentes. A originalidade demonstra criatividade e maturidade no uso das técnicas escolhidas.
- **COERÊNCIA TEMÁTICA:** avalia a aderência ao tema "IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO". Será considerada a capacidade de refletir criticamente sobre tecnologia, singularidade humana e cultura, bem como a pertinência da narrativa visual ao contexto proposto. No caso de cartazes, será considerada a clareza e a eficácia da mensagem.

7.2 – IDENTIDADE VISUAL:

Nessa categoria os alunos são desafiados a refazer a identidade visual do CRIA Senac São Paulo, de acordo com o tema proposto: IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO. O participante deverá atentar-se ao item 5, que trata das condições e restrições relacionadas à participação no desafio. A leitura completa e a concordância com as condições estabelecidas são obrigatórias para a validação da inscrição e participação no desafio.

IMPORTANTE:

- A utilização de imagens nesta categoria fica restrita às imagens provenientes do banco Adobe Stock, sendo vetado o uso de imagens de qualquer outra origem.
- Somente é permitido o uso de fontes que não infrinjam direitos autorais, como fontes gratuitas, open source ou fontes com licença de uso válida.
- O logotipo deverá ser desenvolvido em vetor. Em caso de seleção do projeto como finalista, o arquivo vetorial de todas as peças deverá ser enviado quando solicitado.
- A entrega da identidade visual pode ser composta por até 10 imagens. Os participantes podem agrupar os itens de cada campo da forma que considerarem mais adequada para apresentar o projeto de maneira clara e coerente. Por exemplo, logo e suas variações podem ser exibidos juntos, ou paleta de cores e tipografia podem ser apresentadas na mesma lâmina, desde que todas as informações obrigatórias estejam incluídas.

7.2.1 Preenchimento de informações no portal de inscrição

7.2.1.1 Apresentação do Projeto

Descrever a proposta de identidade visual desenvolvida para o CRIA Senac São Paulo. Mencione o contexto, o conceito central e os objetivos da proposta de identidade visual desenvolvida. Lembre-se de ser coerente entre conceito, posicionamento e sistema visual, bem como clareza, legibilidade, versatilidade e consistência da identidade visual em suas diferentes aplicações.

7.2.1.2 Problema e solução

Descreva o problema de comunicação ou posicionamento escolhido e como a proposta de identidade visual responde a ele, considerando os seguintes tópicos:

- **Problema:** descreva o problema enfrentado pela marca/projeto (como ela é percebida, por quem, em que contexto e por que isso importa).
- **Impacto:** Indique a relevância desse problema (seja ele cultural, social, educacional, institucional, comunicação etc.).
- **Solução:** explique como a identidade visual proposta responde a esse problema, por meio da linguagem visual.

Lembre-se que problema e solução devem estar claramente conectados, evitando generalidades (Ex. evite: “uma marca bonita para chamar atenção”). A identidade visual deve demonstrar, de

forma objetiva, como resolve ou atenua o desafio apresentado, considerando o público-alvo e o contexto de uso.

7.2.1.3 Conceito e processo criativo

Descreva o caminho percorrido até o resultado da identidade visual, evidenciando intencionalidade, método e tomadas de decisão ao longo do processo.

Conceito central: apresente a ideia central que orienta toda a identidade visual e sua relação com o tema proposto.

Processo criativo: explique as etapas de desenvolvimento do projeto, incluindo pesquisas, referências, experimentações e testes realizados.

Evolução do projeto: indique o que foi ajustado ou refinado da primeira para a versão final da identidade visual e os motivos dessas escolhas.

Demonstre um processo criativo consciente e estruturado. O repertório visual e conceitual deve ser pertinente, bem selecionado e diretamente relacionado ao tema e aos objetivos da identidade visual.

7.2.1.4 Uso de Inteligência Artificial (quando aplicável)

- Caso tenha utilizado recursos de inteligência artificial no desenvolvimento do seu projeto, informe de forma clara e responsável como ferramentas de Inteligência Artificial foram utilizadas no desenvolvimento da identidade visual.
- Ferramentas utilizadas: indique quais softwares ou modelos de IA foram empregados (ex.: Midjourney, ChatGPT, Adobe Firefly e/ ou ferramentas similares).
- Finalidade do uso da IA: descreva em quais etapas a IA foi aplicada: na fase de ideação e referências, na geração de elementos específicos da composição, na expansão de cenário ou criação de textos, por exemplo.
- Autoria: explique claramente quais elementos da identidade visual foram desenvolvidos de forma autoral, como conceituação, construção do logotipo, definição do sistema visual, tipografia, paleta de cores, grafismos e aplicações.
- Prompts: apresente os prompts principais utilizados ou um resumo do direcionamento dado às ferramentas de IA.
- Ajustes e desenvolvimento pós-IA: descreva os refinamentos realizados após o uso de IA, como redesenho vetorial, ajustes de forma, cor e tipografia, definição de proporções, sistema de aplicações e coerência do conjunto.
- A proposta é que a IA seja utilizada como ferramenta de apoio ao processo criativo, e não como solução final. Serão considerados a coerência ética, conceitual e estética, evitando soluções genéricas, estereótipos ou a perda de contexto cultural.

7.2.1.5 Link de entrega

Nesta categoria não é obrigatório o envio do link.

Caso você tenha realizado algum vídeo do seu projeto, faça o upload do vídeo no Youtube com a

opção/classificação “não listado” e envie o link.

7.2.1.6 Imagem de capa

Esta será a “vitrine” do projeto, a primeira imagem que representa o trabalho e por onde os avaliadores e jurados identificarão seu projeto na plataforma, pense em algo visual que resuma seu projeto e facilmente o identifique.

Pense em elementos legíveis mesmo em tamanho pequeno (thumbnail).

7.2.1.7 Imagens do projeto

Nesse item é possível o upload de até 10 imagens de no máximo 2MB cada.

Para a categoria de IDENTIDADE VISUAL é obrigatória a entrega:

- **Logotipo:**
 - **Versão principal – deve conter ESCRITO (texto) Senac São Paulo (não é necessário usar o logotipo ou tipografia oficial do Senac)**
 - Versões alternativas (horizontal/vertical ou reduzida)
 - Versão monocromática (preto e branco)
- **Paleta de Cores:**
 - **Códigos (RGB / CMYK / HEX)**
- **Tipografia:**
 - **Fonte(s) principal(is)**
 - **Fonte(s) de apoio**
- **Aplicações em mockups:**
 - Camisetas
 - Bottons/Adesivos
 - Mídias externas
 - Impressos
 - Backdrop

Entregas opcionais:

Elementos gráficos de apoio (material promocional, patterns, grafismos, ícones, shapes etc).

7.2.1.8 Pôster / Prancha

Neste item é necessário entregar 1 (uma) lâmina de apresentação do trabalho, em formato A2 (42 x 59,4 cm), orientação vertical (retrato), exportada em PDF/X-1a e com tamanho máximo de 15 MB.

Este pôster / prancha poderá integrar a exposição caso o projeto seja selecionado como finalista. Aproveite para criar algo que comunique e identifique seu projeto. Seja criativo! Se for interessante, você pode inserir recortes dos detalhes do projeto, aplicação, o nome do projeto etc. O pôster / prancha é uma ferramenta visual sintética, que pode combinar gráficos e imagens para facilitar a leitura rápida do projeto. É importante que seja claro, sem excessos de informação, que tenha uma boa leitura de contraste e hierarquia de informações. Priorize imagens.

Não é permitida a identificação de alunos, mentor ou unidade no poster, caso isto ocorra o projeto poderá ser desclassificado.

O uso do template de pôster / prancha disponibilizado é opcional.

7.2.2 Critérios de Avaliação:

- **APRESENTAÇÃO DO PROJETO:** avalia a forma como o projeto é apresentado. Isso inclui a clareza e organização do texto de resumo e defesa do projeto. A apresentação deve facilitar a compreensão da narrativa por trás da identidade visual.
- **PRINCÍPIOS DO DESIGN:** Este critério avalia a aplicação dos fundamentos do design na criação da identidade visual.
- **ORIGINALIDADE:** Este critério avalia a inovação e a singularidade da proposta. Busca-se uma identidade visual que se destaque, que não seja uma cópia ou reprodução de soluções já existentes. A originalidade demonstra criatividade e a capacidade de pensar "fora da caixa".
- **COERÊNCIA TEMÁTICA:** Este critério avalia a relação entre a identidade visual criada e o tema " IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO". A nova marca deve transmitir conceitos relacionados na descrição do tema. A coerência temática garante que a identidade visual comunique a mensagem desejada e esteja alinhada com o propósito do desafio.

7.3 – DESIGN EM MOVIMENTO:

Nessa categoria os estudantes são desafiados a desenvolver peças audiovisuais, animações ou projetos de motion design que dialoguem com o tema IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO. O foco está na combinação entre narrativa, estética, movimento e expressão visual. O participante deve estar atento às condições de participação estabelecidas no item 5 deste regulamento. A leitura completa e a concordância com as condições estabelecidas são obrigatórias para a validação da inscrição e participação no desafio.

O participante poderá optar por um dos formatos abaixo:

- ANIMAÇÃO (Motion design, Animação 2D, Animação 3D, Stop motion ou Técnicas híbridas).
- AUDIOVISUAL (Curta-metragem, Videoclipe, Peça experimental, Jingle, Trilha, Podcast ou Vídeo performático ou conceitual).

IMPORTANTE:

- As peças não podem ser vinculadas a marcas, pessoas ou produtos existentes. Trabalhar com propostas 100% autorais.
- Tempo total da produção: mínimo 30 segundos e máximo 1 minuto, para todos os formatos.
- O projeto deve estar disponível e acessível durante todo o período de avaliação.
- Caso o projeto seja finalista, poderá ser solicitado ao participante o envio dos arquivos originais (projeto editável, renderizações, arquivos brutos etc.).
- É permitida a utilização de Inteligência Artificial, desde que declarada conforme descrito nas diretrizes gerais.
- Obras contendo discurso de ódio, conteúdos discriminatórios ou violações de direitos autorais serão desclassificadas.
- Somente é permitido o uso de imagens e fontes que não infrinjam direitos autorais.
- **Para o uso de música ou trilha sonora na animação ou peça de audiovisual, a recomendação é seguir a mesma lógica aplicada às imagens. Ou seja, utilizar apenas conteúdos que sejam livres de direitos autorais ou de uso licenciado (como os disponíveis em bancos como o Adobe Stock). Dar créditos não é suficiente quando a música possui restrições de uso, é necessário garantir que você tenha, de fato, o direito de utilizá-la. Por isso, sugerimos o uso de trilhas “royalty-free” ou músicas em domínio público (geralmente composições mais antigas), que podem ser utilizadas com mais segurança. Além disso, uma alternativa interessante é o uso de ferramentas de geração de música por inteligência artificial, que permitem criar trilhas originais sob demanda. Esse tipo de solução pode ser especialmente útil para evitar problemas com direitos autorais, desde que você verifique os termos de uso da plataforma para garantir que a licença concedida permite o uso no seu projeto.**

7.3.1 Preenchimento de informações no portal de inscrição

7.3.1.1 Apresentação do Projeto

Descreva a proposta de animação ou peça de audiovisual. Mencione o contexto, o conceito central e os objetivos da produção desenvolvida. Lembre-se de manter a coerência entre conceito e narrativa apresentada, clareza e consistência estética ao longo da produção, além da originalidade da abordagem.

7.3.1.2 Problema e solução

Descreva o problema de comunicação ou posicionamento escolhido e como a proposta de animação ou produto audiovisual responde a ele, considerando os seguintes tópicos:

- **Problema:** descreva o problema enfrentado pelo projeto (como ele é percebido, por quem, em que contexto e por que isso importa).
- **Impacto:** Indique a relevância desse problema (cultural, social, educacional, institucional, comunicação etc.).
- **Solução:** explique como a animação ou produto audiovisual proposto responde a esse problema, por meio de linguagem estética, visual e/ou sonora.

Lembre-se que problema e solução devem estar claramente conectados, evitando generalizações. A proposta deve demonstrar, de forma objetiva ou poética, como resolve, atenua ou aborda o problema apresentado a fim de provocar reflexão, considerando o público-alvo e o contexto de aplicação/divulgação.

7.3.1.3 Conceito e processo criativo

Descreva o caminho percorrido até o resultado da animação ou projeto audiovisual, evidenciando intencionalidade, método e tomadas de decisão ao longo do processo.

Conceito central: apresente a ideia central que orienta toda a criação e sua relação com o tema proposto.

Processo criativo: explique as etapas de desenvolvimento do projeto, incluindo pesquisas, referências, experimentações e testes realizados.

Evolução do projeto: indique o que foi ajustado ou refinado da primeira para a versão final e os motivos dessas escolhas.

Demonstre um processo criativo consciente e estruturado. O repertório visual e conceitual deve ser pertinente, bem selecionado e diretamente relacionado ao tema e aos objetivos do projeto, assim como a narrativa apresentada na produção.

7.3.1.4 Uso de Inteligência Artificial (quando aplicável)

- Caso tenha utilizado recursos de inteligência artificial, especifique de forma clara e responsável como essas ferramentas foram aplicadas no desenvolvimento do seu projeto.
- Ferramentas utilizadas: indique quais softwares ou modelos de IA foram empregados (ex.: Midjourney, ChatGPT, Suno, Adobe Firefly e/ ou ferramentas similares).
- Finalidade do uso da IA: Especifique a finalidade do uso da IA detalhando em quais etapas ela foi aplicada, desde a concepção (ideação e referências) até a execução (geração de elementos, expansão de cenários ou redação de textos).

- **Autoria:** explique claramente quais elementos foram desenvolvidos de forma autoral, como conceituação, construção de imagens, ilustrações, animações, sons ou vídeos, definição da identidade/conceito visual, tipografia, paleta de cores, grafismos e edição.
- **Prompts:** apresente os prompts principais utilizados ou um resumo do direcionamento dado às ferramentas de IA.
- **Ajustes e desenvolvimento pós-IA:** descreva os refinamentos realizados após o uso de IA, como redesenho de elementos, ajustes de forma, cor e tipografia, definição de proporções, edição e coerência do conjunto.
- A proposta é que a IA seja utilizada como ferramenta de apoio ao processo criativo, e não como solução final. Serão considerados a coerência ética, conceitual e estética, evitando soluções genéricas, estereótipos ou a perda de contexto cultural.

7.3.1.5 Link de entrega

É obrigatório nesta categoria o envio do link.

Faça o upload do vídeo no YouTube com a opção/classificação “não listado” e envie o link na plataforma. Tempo total da produção: mínimo 30 segundos e máximo 1 minuto.

7.3.1.6 Imagem de capa

Esta será a “vitrine” do projeto, a primeira imagem que representa o trabalho e pela qual os avaliadores e jurados identificarão seu projeto na plataforma. Escolha um visual que resuma a obra e facilite a identificação, priorizando elementos legíveis mesmo em tamanhos reduzidos (thumbnail).

7.3.1.7 Imagens do projeto

Nesse item é possível o upload de até 10 imagens, com no máximo 2MB cada.

Para a categoria DESIGN EM MOVIMENTO, o envio de imagens não é obrigatório; contudo, caso tenha produzido algum material visual do seu projeto, você poderá realizá-lo.

Sugestões de entregas (opcionais nessa categoria):

- **Frames / Quadros do vídeo** - telas que representam visualmente a essência do projeto. Podem ser prints dos frames / quadros que mais se destacam e demonstram a direção de arte da produção.
- **Design board** – uma tela que agrupa os prints dos frames/quadros mais representativos e selecionados a partir do vídeo.
- **Moodboard** ou painel de referências.
- **Model sheet** de personagens.
- **Paleta de cores e tipografia.**
- **Storyboard.**

No caso de produtos de áudio, podem ser considerados elementos de identidade visual gerados

para o projeto, como logotipos, capas para podcasts ou divulgação nas mídias sociais, por exemplo.

7.3.1.8 Pôster / Prancha

Neste item é necessário entregar 1 (uma) lâmina de apresentação do trabalho, em formato A2 (42 x 59,4 cm), orientação vertical (retrato), exportada em PDF/X-1a e com tamanho máximo de 15MB.

Este pôster / prancha poderá integrar a exposição caso o projeto seja selecionado como finalista. Aproveite para criar algo que comunique e identifique seu projeto. Seja criativo! Se for interessante, você pode inserir recortes dos detalhes do projeto, aplicação, o nome do projeto etc. O pôster / prancha é uma ferramenta visual sintética, que pode combinar gráficos e imagens para facilitar a leitura rápida do projeto. É importante que seja claro, sem excessos de informação, que tenha uma boa leitura de contraste e hierarquia de informações. Priorize imagens.

Não é permitida a identificação de alunos, mentor ou unidade no poster, caso isto ocorra o projeto poderá ser desclassificado.

O uso do template de pôster / prancha disponibilizado é opcional.

7.3.2 Critérios de Avaliação:

- **APRESENTAÇÃO DO PROJETO:** avalia a forma como o projeto é apresentado. Isso inclui a clareza da escrita, a qualidade da defesa conceitual, a organização e completude das entregas e a eficiência do pôster / prancha como síntese visual. A apresentação deve facilitar a compreensão da narrativa por trás do projeto.
- **COMPOSIÇÃO E NARRATIVA VISUAL:** avalia a qualidade estética e comunicativa do projeto, considerando a direção de arte, a organização dos elementos gráficos, a clareza da narrativa e ritmo, a coerência estética e o uso expressivo do movimento.
 - **Animação:** O foco está na fluidez, timing, expressividade, coerência entre movimento e narrativa, clareza da narrativa, impacto emocional e qualidade técnica.
 - **Audiovisual:** O foco está na fotografia (no caso de entregas de vídeo), edição e montagem de áudio e vídeo, ritmo audiovisual, construção da narrativa, impacto emocional e qualidade técnica.
- **ORIGINALIDADE:** avalia a inovação técnica ou conceitual e a singularidade da proposta, a criatividade na abordagem do tema e a ausência de cópias, templates ou soluções já difundidas.
- **COERÊNCIA TEMÁTICA:** avalia a aderência ao tema, a capacidade de refletir criticamente sobre identidade, tecnologia, singularidade humana, cultura e IA e pertinência narrativa ao contexto proposto.

7.4 – DESIGN DE INTERAÇÃO:

Nessa categoria os alunos são desafiados a criar interfaces (de aplicativos ou sites) ou jogos digitais para web, executados em navegador (browser) no computador, de acordo com o tema proposto: IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO. O participante deverá atentar-se ao item 5, que trata das condições e restrições relacionadas à participação no desafio. A leitura completa e a concordância com as condições estabelecidas são obrigatórias para a validação da inscrição e participação no desafio.

IMPORTANTE:

- Somente é permitido o uso de imagens e fontes que não infrinjam direitos autorais.
- O desenvolvimento do jogo digital deve contemplar uma gameplay mínimo de 5 minutos.
- Na entrega de projetos de interfaces, o protótipo deve ser navegável e em alta fidelidade.
- Para o uso de música ou trilha sonora no seu projeto, a recomendação é seguir a mesma lógica aplicada às imagens. Ou seja, utilizar apenas conteúdos que sejam livres de direitos autorais ou de uso licenciado (como os disponíveis em bancos como o Adobe Stock). Dar créditos não é suficiente quando a música possui restrições de uso, é necessário garantir que você tenha, de fato, o direito de utilizá-la. Por isso, sugerimos o uso de trilhas “royalty-free” ou músicas em domínio público (geralmente composições mais antigas), que podem ser utilizadas com mais segurança. Além disso, uma alternativa interessante é o uso de ferramentas de geração de música por inteligência artificial, que permitem criar trilhas originais sob demanda. Esse tipo de solução pode ser especialmente útil para evitar problemas com direitos autorais, desde que você verifique os termos de uso da plataforma para garantir que a licença concedida permite o uso no seu projeto.

7.4.1 Preenchimento de informações no portal de inscrição

7.4.1.1 Apresentação do Projeto

Descreva a proposta de interface ou de game desenvolvida. Mencione o contexto e intenção considerando o tema. Lembre-se de ser coerente entre conceito, posicionamento e sistema visual, bem como clareza, legibilidade, versatilidade e consistência da interface visual em suas diferentes aplicações.

7.4.1.2 Problema e solução

Descreva o problema ou a necessidade que motivou a criação deste projeto, considerando os seguintes tópicos:

- **Problema:** descreva a situação ou o cenário que o projeto visa abordar. O que está acontecendo, com quem e em qual ambiente?
- **Impacto:** Indique a relevância desse problema (cultural, social, educacional, institucional, comunicação etc.). Por que este contexto importa?

- **Solução:** Explique como a interface ou game resolve, atenua ou problematiza a questão, por meio de conceito, linguagem visual, escolhas formais e aplicações.

Lembre-se que problema e solução devem estar claramente conectados, evitando generalizações.

7.4.1.3 Conceito e processo criativo

Descreva o caminho percorrido até o resultado do projeto, evidenciando a intencionalidade, o método e as decisões técnicas tomadas.

Conceito e narrativa: Apresente a ideia central que guiou a criação e sua relação com o tema.

Processo criativo: Escreva sobre as etapas de desenvolvimento do projeto, incluindo pesquisas, referências, experimentações e testes realizados.

Evolução: Descreva as principais mudanças entre a ideia inicial e o resultado.

Demonstre um processo criativo consistente e estruturado, indo além da simples comparação entre versões. O repertório visual e conceitual deve ser pertinente, bem selecionado e diretamente relacionado ao tema e aos objetivos do projeto.

7.4.1.4 Uso de Inteligência Artificial (quando aplicável)

- Informe de forma clara e responsável se, e como, ferramentas de Inteligência Artificial foram utilizadas no desenvolvimento da interface ou game.
- Ferramentas utilizadas: Indique quais softwares ou modelos de IA foram empregados (ex.: Midjourney, Adobe Firefly e/ ou ferramentas similares).
- Finalidade do uso da IA: Descreva em quais etapas a IA foi aplicada: na fase de ideação e referências, na geração de elementos específicos da composição ou construção de telas, na expansão de cenário, no tratamento e ampliação de imagens, ou na codificação, por exemplo.
- Autoria: Explique quais partes do projeto são fruto direto da sua execução técnica (fotografia autoral, ilustração manual, retoque digital, pintura sobreposta, desenho tipográfico manual, colagem ou manipulação avançada, desenho e planejamento de interfaces, desenvolvimento de personagens, cenários e sons, animações, level design, programação).
- Direcionamento (Prompts): Apresente os comandos principais utilizados ou descreva, de forma resumida, o direcionamento criativo dado à ferramenta para alcançar o resultado desejado.
- Refinamento: Descreva os ajustes realizados após o uso da IA para garantir a qualidade final, como correção, ajustes de iluminação e cor, reenquadramento, pintura digital ou finalização técnica.
- A proposta é que a IA seja utilizada como ferramenta de apoio ao processo criativo, e não como solução final. Serão considerados a coerência ética, conceitual e estética, evitando soluções genéricas, estereótipos ou a perda de contexto cultural.

7.4.1.5 Link de entrega

É obrigatório nesta categoria o envio do link.

Interfaces: envie o link do protótipo navegável em alta fidelidade.

Jogos Digitais: envie o link (do itch.io ou drive) com a versão jogável – gameplay ou versão demo. O jogo deve conter uma gameplay mínima de 5 minutos.

7.4.1.6 Imagem de capa

Esta será a “vitrine” do projeto, a primeira imagem que representa o trabalho e por onde os avaliadores e jurados identificarão seu projeto na plataforma, pense em algo visual que resuma seu projeto e facilmente o identifique.

Pense em elementos legíveis mesmo em tamanho pequeno (thumbnail).

7.4.1.7 Imagens do projeto

Nesse item é possível o upload de até 10 imagens de no máximo 2MB cada.

Para a categoria de DESIGN DE INTERAÇÃO não é obrigatório o upload de imagens. Mas caso você tenha realizado alguma imagem do seu projeto, pode fazer o upload.

Sugestões de entregas (opcionais nessa categoria):

- Proposta visual.
- Personagens e/ ou model sheet (se aplicável).
- Cenários (se aplicável).
- Compilação de interfaces.
- Telas da interface ou jogo que representam visualmente a essência do projeto e demonstram a direção de arte da produção.
- Moodboard ou painel de referências.
- Paleta de cores e tipografia.
- Storyboard e/ou fluxos.

7.4.1.8 Pôster / Prancha

Neste item é necessário entregar 1 (uma) imagem da apresentação do trabalho, em formato A2 (42 x 59,4 cm), orientação vertical (retrato), exportada em PDF/X-1a e com tamanho máximo de 15 MB.

Este pôster / prancha poderá integrar a exposição caso o projeto seja selecionado como finalista. Aproveite para criar algo que comunique e identifique seu projeto. Seja criativo! Se for interessante, você pode inserir recortes dos detalhes do projeto, aplicação, o nome do projeto etc. O pôster / prancha é uma ferramenta visual sintética, que pode combinar gráficos e imagens para facilitar a leitura rápida do projeto. É importante que seja claro, sem excessos de informação, que tenha uma boa leitura de contraste e hierarquia de informações. Priorize imagens.

Não é permitida a identificação de alunos, mentor ou unidade no poster, caso isto ocorra o projeto poderá ser desclassificado.

O uso do template de pôster / prancha disponibilizado é opcional.

7.4.2 Critérios de Avaliação:

- **APRESENTAÇÃO DO PROJETO:** avalia a forma como o projeto é apresentado. Isso inclui a clareza e organização do texto de resumo e defesa do projeto. A apresentação deve facilitar a compreensão da narrativa por trás do projeto.
- **COMPOSIÇÃO E NARRATIVA VISUAL:** avalia a qualidade estética e comunicativa da interface ou do jogo, considerando a organização dos elementos visuais e a forma como eles constroem uma narrativa, criam atmosfera e influenciam navegação e/ou jogabilidade. Considera a experiência interativa e imersiva para o usuário/jogador levando em conta não apenas a estética, mas também a funcionalidade, a usabilidade, jogabilidade e a imersão proporcionada.
- **ORIGINALIDADE:** avalia a inovação e a singularidade da proposta. A originalidade demonstra criatividade e a capacidade de pensar "fora da caixa".
- **COERÊNCIA TEMÁTICA:** avalia a relação entre o projeto e o tema "IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO". O projeto deve transmitir conceitos relacionados na descrição do tema. A coerência temática garante que a mensagem esteja alinhada com o propósito do desafio.

7.5 – DESIGN DE AMBIENTES:

Nesta categoria, os estudantes são desafiados a desenvolver um projeto de espaço efêmero imersivo com dimensões de 3 x 3 x 3 metros (comprimento, largura e altura), conforme especificado no Anexo II, tendo como ponto de partida o tema: “IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO”. O participante deve observar atentamente o Item 5, que apresenta as condições e restrições referentes à participação no desafio. A leitura integral do regulamento e a concordância com todas as condições estabelecidas são obrigatórias para a validação da inscrição e para a efetiva participação no desafio.

IMPORTANTE:

- O ambiente proposto é composto por duas paredes perpendiculares, cada uma com 3 metros de altura, 3 metros de comprimento e 15 centímetros de espessura, além de uma laje de piso com dimensões de 3 metros por 3 metros e 20 centímetros de espessura.
- O projeto deverá considerar as condicionantes, não sendo permitida a adição ou remoção de paredes, a criação de aberturas nas superfícies existentes ou a construção de laje ou cobertura superior.
- Não será permitido o fechamento total do teto por meio de laje, telhado ou outras superfícies construtivas convencionais que caracterizem uma cobertura integral do espaço. O plano superior poderá ser explorado de maneira criativa e conceitual, inclusive com fechamentos parciais ou elementos suspensos, vazados, têxteis ou modulares, desde que não configurem uma solução de cobertura tradicional.
- Não é permitido que qualquer elemento ultrapasse a altura máxima de 3 metros. Somente os componentes projetados dentro do espaço delimitado serão considerados na avaliação.
- **Somente é permitido o uso de imagens e fontes (tipografia) livres de direitos autorais, como gratuitas, open source ou com licença de uso válida.**

7.5.1 Preenchimento de informações no portal de inscrição

7.5.1.1 Apresentação do Projeto

Descrever a proposta de projeto de espaço efêmero imersivo desenvolvida para o CRIA Senac São Paulo, tendo como ponto de partida o tema do CRIA Senac São Paulo. Mencione o contexto e a justificativa das principais escolhas projetuais e os objetivos do espaço imersivo.

O texto deve evidenciar como o conceito se materializa no ambiente, considerando a relação entre forma, espaço, atmosfera, estética e experiência do usuário, respeitando as condicionantes físicas estabelecidas no regulamento.

Lembre-se de ser coerente entre o conceito e o tema proposto; clareza na apresentação da ideia; consistência na resolução formal, espacial, atmosférica e estética do projeto; e adequação às dimensões e restrições do espaço definido para o desafio.

7.5.1.2 Problema e solução

Descreva o problema central que orientou o desenvolvimento do projeto de espaço efêmero imersivo e de que maneira a proposta responde a essa questão, considerando o tema do CRIA Senac São Paulo, considerando os seguintes tópicos:

- **Problema:** descreva o problema enfrentado pelo projeto, indicando como ele se manifesta, quem é impactado, em qual contexto ocorre e por que essa questão é relevante no âmbito cultural, social, educacional, institucional ou comunicacional. Evite abordagens genéricas e apresente o problema de forma clara e delimitada.
- **Impacto:** justifique a importância do problema escolhido, evidenciando seus desdobramentos e implicações para o público envolvido e para o contexto em que o espaço efêmero está inserido.
- **Solução:** explique como o projeto de espaço efêmero imersivo responde ao desafio identificado, destacando as estratégias espaciais, formais, sensoriais, estéticas e conceituais adotadas. Descreva de que maneira o ambiente proposto contribui para resolver ou atenuar a questão apresentada, considerando o público-alvo, a experiência do usuário e as condicionantes do espaço.

Lembre-se de ter clareza na definição do problema; coerência e conexão direta entre problema, impacto e solução; objetividade na apresentação da resposta projetual; e capacidade de demonstrar como o espaço efêmero imersivo dialoga com o contexto e o público ao qual se destina.

7.5.1.3 Conceito e processo criativo

Descreva o percurso de desenvolvimento do projeto de espaço efêmero imersivo, evidenciando a intencionalidade projetual, o método adotado e as principais tomadas de decisão ao longo do processo, em consonância com o tema do CRIA Senac São Paulo.

Conceito central: apresente a ideia estruturante que orienta o projeto como um todo, evidenciando sua relação com o tema proposto e como esse conceito se desdobra nas escolhas espaciais, formais, sensoriais e estéticas do espaço efêmero imersivo.

Processo criativo: explique as etapas de desenvolvimento do projeto, incluindo pesquisas conceituais e referenciais, levantamento de repertório visual, experimentações, testes de materiais, estudos espaciais e demais caminhos percorridos até a consolidação da proposta.

Evolução do projeto: indique o que foi ajustado ou refinado desde a concepção inicial à final do projeto de espaço efêmero imersivo e os motivos dessas escolhas.

Demonstre um processo consistente e estruturado, indo além da simples comparação entre versões. O repertório visual e conceitual deve ser pertinente, bem selecionado e diretamente relacionado ao tema e aos objetivos do projeto de espaço efêmero imersivo.

7.5.1.4 Uso de Inteligência Artificial (quando aplicável)

- Caso tenha utilizado recursos de inteligência artificial no desenvolvimento do seu projeto, informe de forma clara e responsável como ferramentas de Inteligência Artificial foram utilizadas no desenvolvimento do projeto.
- Ferramentas utilizadas: indique quais softwares ou modelos de IA foram empregados (ex.: Midjourney, ChatGPT, Suno, Adobe Firefly e/ ou ferramentas similares).

- Finalidade do uso da IA: descreva em quais etapas a IA foi aplicada: na fase de ideação e referências, na geração de elementos específicos da composição, na expansão de cenário ou criação de textos, por exemplo.
- Autoria: explique claramente quais elementos da identidade visual foram desenvolvidos de forma autoral, como conceituação, construção do logotipo, definição do sistema visual, tipografia, paleta de cores, grafismos e aplicações.
- Prompts: apresente os prompts principais utilizados ou um resumo do direcionamento dado às ferramentas de IA.
- Ajustes e desenvolvimento pós-IA: descreva os refinamentos realizados após o uso de IA, como redesenho vetorial, ajustes de forma, cor e tipografia, definição de proporções, sistema de aplicações e coerência do conjunto.
- A proposta é que a IA seja utilizada como ferramenta de apoio ao processo criativo, e não como solução final. Serão considerados a coerência ética, conceitual e estética, evitando soluções genéricas, estereótipos ou a perda de contexto cultural.

7.5.1.5 Link de entrega

É obrigatório nesta categoria o envio do link.

Faça o upload do vídeo, com tempo máximo de 1 minuto, no YouTube com a opção/classificação “não listado” e envie o link na plataforma.

O vídeo deve conter o percurso virtual (walkthrough) do projeto de espaço efêmero imersivo, além de apresentar o percurso pelo ambiente proposto, evidenciando a experiência espacial, as relações entre os elementos do projeto e a atmosfera criada.

Certifique-se de que o link esteja acessível para visualização e que o conteúdo do vídeo represente adequadamente o projeto apresentado nos demais itens da inscrição.

7.5.1.6 Imagem de capa

Esta será a “vitrine” do projeto, a primeira imagem que representa o trabalho e por onde os avaliadores e jurados identificarão seu projeto na plataforma, pense em algo visual que resuma seu projeto e facilmente o identifique.

Pense em elementos legíveis mesmo em tamanho pequeno (thumbnail).

7.5.1.7 Imagens do projeto

Nesse item é possível o upload de até 10 imagens de no máximo 2MB cada.

Para a categoria de DESIGN DE AMBIENTES é obrigatória a entrega:

- Painel MoodBoard;
- Planta humanizada com escala gráfica;
- Imagens 3D de diferentes perspectivas e vistas do projeto.

7.5.1.8 Pôster / Prancha

Neste item é necessário entregar 1 (uma) lâmina de apresentação do trabalho, em formato A2 (42 x 59,4 cm), orientação vertical (retrato), exportada em PDF/X-1a e com tamanho máximo de 15 MB.

Este pôster / prancha poderá integrar a exposição caso o projeto seja selecionado como finalista. Aproveite para criar algo que comunique e identifique seu projeto. Seja criativo! Se for interessante, você pode inserir recortes dos detalhes do projeto, aplicação, o nome do projeto etc. O pôster / prancha é uma ferramenta visual sintética, que pode combinar gráficos e imagens para facilitar a leitura rápida do projeto. É importante que seja claro, sem excessos de informação, que tenha uma boa leitura de contraste e hierarquia de informações. Priorize imagens.

Não é permitida a identificação de alunos, mentor ou unidade no poster, caso isto ocorra o projeto poderá ser desclassificado.

O uso do template de pôster / prancha disponibilizado é opcional.

7.5.2 Critérios de Avaliação:

- **APRESENTAÇÃO DO PROJETO:** avalia a qualidade global da apresentação do projeto, considerando sua clareza, organização e capacidade de comunicar o conceito proposto. São examinados aspectos como:
 - Estrutura e legibilidade das informações, garantindo que o conteúdo seja compreensível e bem-organizado;
 - Qualidade visual, incluindo nitidez e resolução adequada das imagens utilizadas;
 - Completude, assegurando a presença de todos os elementos obrigatórios, gerais e específicos do projeto;
 - Diagramação do pôster/prancha, com atenção à hierarquia visual, equilíbrio entre texto e imagem, e coerência gráfica, considerando a proporção entre os elementos e visando a legibilidade do pôster como um todo;
 - A apresentação deve facilitar a leitura e a interpretação do projeto, conduzindo o observador de forma fluida pela narrativa e reforçando o conceito central do tema.
- **COERÊNCIA TEMÁTICA:** Este critério avalia a relação entre o projeto desenvolvido e o tema "IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO". O trabalho deve demonstrar, de forma clara e consistente, a interpretação e a aplicação dos conceitos apresentados na descrição do tema. A coerência temática assegura que o projeto comunique a mensagem proposta, mantenha alinhamento conceitual com o propósito do desafio e traduza visual e espacialmente a reflexão sobre identidade digital e singularidade no contexto dos algoritmos.
- **ORIGINALIDADE:** avalia a inovação e a singularidade da proposta. Busca-se um projeto que se destaque pela sua autenticidade, evitando a reprodução ou adaptação direta de soluções já existentes. A originalidade demonstra a capacidade criativa do(a) participante,

evidenciando pensamento autoral, proposições inesperadas e a habilidade de explorar possibilidades “fora da caixa” no desenvolvimento do conceito e da forma.

- **PLURALIDADE:** avalia a capacidade do projeto de incorporar múltiplas referências culturais, estéticas e funcionais, promovendo a diversidade e a representatividade das diferentes culturas e regiões do Brasil. A proposta deve demonstrar sensibilidade e abertura para distintas expressões identitárias, valorizando a riqueza cultural brasileira e refletindo essa pluralidade de forma integrada e significativa no espaço projetado.

7.6 – MODA:

Nessa categoria os alunos são desafiados a criar um Editorial de Moda: produção completa de um editorial fotográfico ou Fashion Film: curta-metragem focado na comunicação visual de uma coleção. O participante deverá atentar-se ao item 5, que trata das condições e restrições relacionadas à participação no desafio. A leitura completa e a concordância com as condições estabelecidas são obrigatórias para a validação da inscrição e participação no desafio.

IMPORTANTE:

- Considerando que a proposta do desafio é valorizar o trabalho do estudante e fortalecer a parceria entre os cursos (elegíveis) da mesma unidade, não serão permitidas parcerias ou contratações externas com fotógrafos, videomakers ou outros profissionais da área. O objetivo é assegurar que todas as etapas do processo sejam desenvolvidas pelos próprios alunos, promovendo aprendizagem colaborativa, troca de conhecimentos e protagonismo acadêmico.
- Não é obrigatório que o estudante confeccione as roupas, portanto é permitido o uso de peças do mercado, desde que os devidos créditos sejam incluídos.
- Se o estudante firmar uma parceria com uma loja que seja local ou que possua coleções autorais será necessária a assinatura do termo de uso de imagem. Obs: se forem utilizadas roupas de acervo próprio, não será necessário.
- Caso o estudante opte por trabalhar com modelos convidados, será necessária a assinatura do termo de uso de imagem.
- O fashion film deve ter o tempo total de produção: mínimo 30 segundos e máximo 1 minuto.
- A entrega da categoria de moda pode ser composta por até 10 imagens. Os participantes podem agrupar os itens de cada campo da forma que considerarem mais adequada para apresentar o projeto de maneira clara e coerente. Por exemplo, moodboard e storytelling podem ser exibidos juntos, ou acessórios, maquiagem e cabelo podem ser apresentadas na mesma lâmina, desde que todas as informações obrigatórias estejam incluídas.

7.6.1 Preenchimento de informações no portal de inscrição

7.6.1.1 Apresentação do Projeto

Descrever a proposta do editorial de moda ou fashion film, evidenciando o processo criativo de construção imagética, priorizando a narrativa estética, direção criativa e identidade visual. Mencione o contexto, o conceito central e os objetivos da produção desenvolvida. Lembre-se de ser coerente entre conceito e narrativa apresentada, clareza e consistência estética ao longo da produção, originalidade da abordagem.

7.6.1.2 Problema e solução

Descreva o problema escolhido e como a proposta de editorial ou fashion film responde a ele, considerando os seguintes tópicos:

- **Problema:** descreva o problema enfrentado pelo projeto (como ele é percebido, por quem, em que contexto e por que isso importa).
- **Impacto:** Indique a relevância desse problema (cultural, social, educacional, institucional, comunicação etc.).
- **Solução:** explique como a proposta responde a esse problema, por meio de linguagem estética, visual e/ou sonora.

Lembre-se que problema e solução devem estar claramente conectados, evitando generalizações. A proposta deve demonstrar, de forma objetiva ou poética como resolve, atenua ou aborda o problema apresentado a fim de provocar reflexão, considerando o público-alvo e o contexto de aplicação/divulgação.

7.6.1.3 Conceito e processo criativo

Descreva o caminho percorrido até o resultado do projeto, evidenciando intencionalidade, método e tomadas de decisão ao longo do processo.

Conceito central: apresente a ideia central que orienta toda a criação e sua relação com o tema proposto.

Processo criativo: explique as etapas de desenvolvimento do projeto, incluindo pesquisas, referências, experimentações e testes realizados.

Evolução do projeto: indique o que foi ajustado ou refinado da primeira para a versão final e os motivos dessas escolhas.

Demonstre um processo criativo consciente e estruturado. O repertório visual e conceitual deve ser pertinente, bem selecionado e diretamente relacionado ao tema e aos objetivos do projeto, assim como a narrativa apresentada na produção.

7.6.1.4 Uso de Inteligência Artificial (quando aplicável)

- Caso tenha utilizado recursos de inteligência artificial no desenvolvimento do seu projeto, informe de forma clara e responsável como ferramentas de Inteligência Artificial foram utilizadas no desenvolvimento do projeto.
- Ferramentas utilizadas: indique quais softwares ou modelos de IA foram empregados (ex.: Midjourney, ChatGPT, Suno, Adobe Firefly e/ ou ferramentas similares).
- Finalidade do uso da IA: descreva em quais etapas a IA foi aplicada: na fase de ideação e referências, na geração de elementos específicos da composição, na expansão de cenário ou criação de textos, por exemplo.
- Autoria: explique claramente quais elementos da identidade visual foram desenvolvidos de forma autoral, como conceituação, construção do logotipo, definição do sistema visual, tipografia, paleta de cores, grafismos e aplicações.
- Prompts: apresente os prompts principais utilizados ou um resumo do direcionamento dado às ferramentas de IA.
- Ajustes e desenvolvimento pós-IA: descreva os refinamentos realizados após o uso de IA, como redesenho vetorial, ajustes de forma, cor e tipografia, definição de proporções, sistema de aplicações e coerência do conjunto.

- A proposta é que a IA seja utilizada como ferramenta de apoio ao processo criativo, e não como solução final. Serão considerados a coerência ética, conceitual e estética, evitando soluções genéricas, estereótipos ou a perda de contexto cultural.

7.6.1.5 Link de entrega

Editorial de Moda: se o seu projeto se trata de um editorial de moda, **não é obrigatório o envio de vídeo**. Caso você tenha realizado algum vídeo do seu projeto, faça o upload do vídeo no youtube com a opção/classificação “não listado” e envie o link.

Fashion Film: caso você tenha optado por desenvolver um fashion film, **é obrigatório o envio de vídeo**. Faça o upload do vídeo, com tempo total mínimo de 30 segundos e máximo 1 minuto, no YouTube com a opção/classificação “não listado” e envie o link na plataforma.

7.6.1.6 Imagem de capa

Esta será a “vitrine” do projeto, a primeira imagem que representa o trabalho e por onde os avaliadores e jurados identificarão seu projeto na plataforma, pense em algo visual que resuma seu projeto e facilmente o identifique.

Pense em elementos legíveis mesmo em tamanho pequeno (thumbnail).

7.6.1.7 Imagens do projeto

Nesse item é possível o upload de até 10 imagens de no máximo 2MB cada.

Caso você tenha optado por desenvolver um Fashion Film não é obrigatório o upload de imagens. Mas caso você tenha realizado alguma imagem do seu projeto, pode fazer o upload.

Se o projeto desenvolvido é um Editorial de Moda é obrigatória a entrega:

- 6 imagens do editorial, contendo imagem conceitual de abertura e fechamento.
- Imagens com looks completos.
- Moodboard ou painel de referências.

Entregas opcionais para o Editorial de Moda:

Dentre as imagens enviadas apresentar planos médios para visualizar modelagem, detalhes, texturas, acabamentos, acessórios, maquiagem ou cabelo, permitindo visualizar proporções, silhueta e styling.

Sugestões de entregas para o projeto de Fashion Film (opcionais nessa categoria):

- Moodboard ou painel de referências.
- Storyboard.
- Registros do processo.

- Imagens de looks completos, permitindo visualizar proporções, silhueta e styling.
- Planos médios para visualizar modelagem.
- Detalhes, texturas, acabamentos, acessórios, maquiagem ou cabelo.

7.6.1.8 Pôster / Prancha

Neste item é necessário entregar 1 (uma) lâmina de apresentação do trabalho, em formato A2 (42 x 59,4 cm), orientação vertical (retrato), exportada em PDF/X-1a e com tamanho máximo de 15 MB.

Este pôster / prancha poderá integrar a exposição caso o projeto seja selecionado como finalista. Aproveite para criar algo que comunique e identifique seu projeto. Seja criativo! Se for interessante, você pode inserir recortes dos detalhes do projeto, aplicação, o nome do projeto etc. O pôster / prancha é uma ferramenta visual sintética, que pode combinar gráficos e imagens para facilitar a leitura rápida do projeto. É importante que seja claro, sem excessos de informação, que tenha uma boa leitura de contraste e hierarquia de informações. Priorize imagens.

Não é permitida a identificação de alunos, mentor ou unidade no poster, caso isto ocorra o projeto poderá ser desclassificado.

O uso do template de pôster / prancha disponibilizado é opcional.

7.6.2 Critérios de Avaliação:

- **APRESENTAÇÃO DO PROJETO:** avalia a qualidade da apresentação do projeto como um todo, considerando a clareza, organização e estrutura das informações, bem como a capacidade de síntese e defesa da proposta. Inclui o poster / prancha de apresentação e demais suportes visuais, que devem facilitar a compreensão da narrativa e da identidade visual desenvolvida.
- **ORIGINALIDADE:** avalia o grau de inovação, criatividade e singularidade da proposta. Busca-se uma identidade visual autoral, que se diferencie de soluções já existentes, evitando cópias ou reproduções. A originalidade reflete a capacidade do participante de explorar novas ideias e pensar de forma inovadora.
- **COERÊNCIA TEMÁTICA:** avalia a relação entre o projeto desenvolvido e o tema "IDENTIDADE DIGITAL: DO QUE NOS TORNA ÚNICOS AO ALGORITMO". A proposta deve traduzir visualmente os conceitos apresentados na descrição do tema, garantindo que a identidade desenvolvida comunique de forma clara a mensagem e o propósito do desafio.
- **IMPACTO:** avalia a capacidade da proposta de impactar o público-alvo de maneira relevante, seja pelo aspecto estético, conceitual ou intelectual. Desperta reflexões sobre o papel da moda na construção de futuros possíveis).

8 – CURSOS PARTICIPANTES E MODALIDADES

8.1 Modalidade Técnico e Qualificação Profissional

Poderão participar apenas alunos regularmente matriculados nos cursos presenciais do Senac São Paulo listados abaixo:

Habilitação Profissional Técnica:

- TÉCNICO EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA
- TÉCNICO EM DESIGN DE INTERIORES
- TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO
- TÉCNICO EM ESTILISMO E COORDENAÇÃO DE MODA
- TÉCNICO EM INFORMÁTICA PARA INTERNET
- TÉCNICO EM MODELAGEM DO VESTUÁRIO
- TÉCNICO EM MULTIMÍDIA
- TÉCNICO EM PAISAGISMO
- TÉCNICO EM PROCESSOS FOTOGRÁFICOS
- TÉCNICO EM PRODUÇÃO DE MODA
- TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS
- TÉCNICO EM PUBLICIDADE

Qualificação Profissional:

- ANIMADOR DIGITAL 3D
- ASSISTENTE DE ARTE
- ASSISTENTE DE ATENDIMENTO E PLANEJAMENTO PUBLICITÁRIO
- ASSISTENTE DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO PUBLICITÁRIA
- ASSISTENTE DE DESIGN DE EMBALAGENS
- ASSISTENTE DE DESIGN DE MARCAS E IDENTIDADE VISUAL
- ASSISTENTE DE DESIGN GRÁFICO PARA INTERFACES DIGITAIS
- ASSISTENTE DE MÍDIA
- ASSISTENTE DE PRODUÇÃO 3D
- ASSISTENTE DE PRODUÇÃO DE MODA PARA VISUAL MERCHANDISING
- ASSISTENTE DE PRODUÇÃO GRÁFICA
- ASSISTENTE EM PESQUISA E CRIAÇÃO DE IMAGEM DE MODA
- ASSISTENTE EM PRODUÇÃO PARA EDITORIAIS E PUBLICIDADE
- CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES
- DESENHISTA DE MAQUETE ELETRÔNICA
- DESENVOLVEDOR BACK-END
- DESENVOLVEDOR DE GAMES
- DESENVOLVEDOR FRONT-END
- DESENVOLVEDOR FULL STACK

- DESENVOLVEDOR MOBILE
- DESIGNER DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO E INTERFACES DIGITAIS
- EDITOR DE PROJETO VISUAL GRÁFICO
- EDITOR DE VÍDEO DIGITAL
- ESTILISTA DE MODA
- FOTÓGRAFO
- OPERADOR DE EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
- PRODUÇÃO E DESIGN PARA WEB
- PRODUÇÃO E DESIGN PARA WEBGAMES
- PROGRAMAÇÃO VISUAL DE DESIGN EDITORIAL
- PROGRAMADOR WEB
- RADIALISTA - ANALISTA MUSICAL
- RADIALISTA - APRESENTAÇÃO DE PROGRAMAS DE TELEVISÃO
- RADIALISTA - ASSISTÊNCIA DE OPERAÇÕES AUDIOVISUAIS
- RADIALISTA - CENOGRAFIA
- RADIALISTA - DIREÇÃO DE IMAGENS - TV
- RADIALISTA - EDIÇÃO DE MÍDIA AUDIOVISUAL
- RADIALISTA - ILUMINAÇÃO
- RADIALISTA - LOCUÇÃO - NOTICIARISTA DE TELEVISÃO
- RADIALISTA - OPERAÇÃO DE CÂMERA
- RADIALISTA - OPERAÇÃO DE MÍDIA AUDIOVISUAL
- RADIALISTA - PRODUÇÃO DE RÁDIO E TV
- RADIALISTA - SETOR LOCUÇÃO
- RADIALISTA - SONOPLASTIA
- WEB DESIGNER

Não poderão participar alunos que concluírem seus cursos antes de 16/03/2026.

8.2 Modalidade Graduação e Pós-graduação (presencial e EAD)

Poderão se inscrever alunos regularmente matriculados nos cursos (presenciais ou EAD) do Senac São Paulo listados abaixo:

Graduação – Bacharelado e Tecnólogo:

- ARQUITETURA E URBANISMO - BACHARELADO
- AUDIOVISUAL - BACHARELADO
- BACHARELADO EM DESIGN
- DESIGN DE MODA - BACHARELADO
- FOTOGRAFIA - BACHARELADO
- JOGOS DIGITAIS - BACHARELADO
- PUBLICIDADE E PROPAGANDA - BACHARELADO
- JOGOS DIGITAIS - TECNOLOGIA

- PRODUÇÃO MULTIMÍDIA - TECNOLOGIA
- SISTEMAS PARA INTERNET - TECNOLOGIA
- TECNOLOGIA EM DESIGN DE ANIMAÇÃO
- TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO
- TECNOLOGIA EM FOTOGRAFIA
- DESIGN DE INTERIORES - TECNOLOGIA EAD
- DESIGN DE MODA - TECNOLOGIA EAD
- DESIGN GRÁFICO - TECNOLOGIA EAD
- TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET - TECNOLOGIA EAD

Pós-graduação (LATO SENSU):

- ANIMAÇÃO
- ARQUITETURA DA PAISAGEM
- DESIGN BRANDING
- DESIGN DE INTERIORES
- DESIGN EDITORIAL
- DESIGN GRÁFICO E DIGITAL
- DESIGN PARA MOVELARIA
- DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL
- DIREÇÃO DE CRIAÇÃO E STYLING DE MODA
- EFEITOS VISUAIS
- FOTOGRAFIA E ARTE
- GESTÃO DA COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS
- GESTÃO DO CONSUMO E ESTRATÉGIAS APLICADAS
- GESTÃO ESTRATÉGICA EM NEGÓCIOS DA MODA
- PROCESSOS CRIATIVOS EM MODELAGEM
- ROTEIRO AUDIOVISUAL
- COMUNICAÇÃO E ESTRATÉGIAS DIGITAIS NAS ORGANIZAÇÕES
- DESENVOLVIMENTO WEB
- NEURODESIGN: EXPERIÊNCIAS SENSORIAIS EM PROJETOS DE INTERIORES
- PLANEJAMENTO, GESTÃO E MONITORAMENTO DE MÍDIAS SOCIAIS
- UX DESIGN

9 – ATOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

A desclassificação poderá ocorrer em qualquer fase do processo caso sejam identificadas irregularidades, descumprimento do regulamento ou infrações éticas. Serão desclassificados:

9.1 – Irregularidades que impedem a participação

- Participantes matriculados em modalidades não elegíveis (cursos livres, FICs, aperfeiçoamentos, Ensino Médio Técnico, extensão, aprendizagem profissional).

- Funcionários(as) do Senac São Paulo, ainda que matriculados em cursos permitidos.
- Estudantes com irregularidades de matrícula, ou que interrompam o curso durante o período do desafio.
- Integrantes de equipes que não atendam aos pré-requisitos do item 5.
- Participantes menores de idade que não entregarem o Termo de Autorização (Anexo 1).
- Serão desclassificadas equipes (duplas ou trios) formadas por estudantes de unidades diferentes.
- Os vencedores que apresentarem débitos pendentes com o Senac São Paulo não poderão usufruir do prêmio, até que sua situação financeira esteja em dia com o Senac.

9.2 Infrações éticas e legais

Em todas as modalidades e categorias é proibido:

- **A. Plágio e violação de direitos autorais**
 - Uso de conteúdos de terceiros sem licença ou sem autorização.
 - Reprodução parcial ou integral de marcas, projetos ou elementos existentes.
 - Submissão de projetos baseados em templates não modificados.
- **B. Uso inadequado de Inteligência Artificial**

O uso de IA é permitido, desde que:

 - Seja declarado no envio do projeto.
 - Não produza falsificações, identidades falsas, material enganoso, deepfakes ou informações manipuladas para benefício indevido.
 - Não gere infrações éticas, de privacidade ou danos a terceiros. Projetos que utilizem IA de maneira enganosa, artilosa ou prejudicial poderão ser desclassificados.
- **C. Violação da LGPD**
 - O uso de dados pessoais deve seguir a Lei nº 13.709/2018.
 - O uso de imagens deve se limitar a bancos de acesso gratuito e liberação de direitos de uso.
- **D. Conteúdos proibidos**
 - Discurso de ódio, racismo, xenofobia, machismo, LGBTQIA+fobia, capacitismo ou qualquer forma de discriminação.
 - Material político-partidário ou manifestações de apoio explícito a partidos, candidatos ou campanhas.

9.3 – Composição de equipes e participação por modalidade

Da elegibilidade, composição das equipes e do enquadramento por nível de ensino.

- A participação na 3ª edição do CRIA Senac São Paulo é restrita a estudantes matriculados em cursos elegíveis, conforme definido neste Regulamento. Não é permitida a participação de estudantes matriculados em modalidades não elegíveis, incluindo: cursos livres, aperfeiçoamentos, FICs – formações iniciais continuadas, Ensino Médio Técnico, extensão e aprendizagem profissional.
- As equipes (duplas ou trios) devem ser compostas exclusivamente por estudantes da mesma unidade educacional. Serão desclassificadas as inscrições individuais ou em equipe (duplas ou trios) que envolvam estudantes de unidades educacionais diferentes, independentemente da modalidade escolhida.
- É vedada a formação de equipes entre modalidades e níveis de ensino distintos. A composição das equipes deve respeitar, obrigatoriamente, a modalidade escolhida no ato da inscrição e o nível de ensino da matrícula vigente do participante.
- Na modalidade TEC+QPT (Técnico + Qualificação Profissional) é permitida a composição de equipes entre estudantes do mesmo nível de ensino (técnico com técnico; qualificação com qualificação profissional) e também entre técnico e qualificação profissional, desde que todos sejam da mesma unidade educacional, participando da modalidade TEC+QPT. Não é permitida, nesta modalidade, a participação de estudantes matriculados em graduação ou pós-graduação, nem a formação de equipes que envolvam esses níveis.
- Na modalidade GRAD+POS (Graduação + Pós-Graduação) é permitida a composição de equipes entre estudantes do mesmo nível de ensino (graduação com graduação; pós-graduação com pós-graduação) e também entre graduação e pós-graduação, desde que todos sejam da mesma unidade educacional, participando da modalidade GRAD+POS. Não é permitida, nesta modalidade, a participação de estudantes matriculados em cursos técnicos ou qualificação profissional, nem a formação de equipes que envolvam esses níveis.
- Participantes com diploma anterior: uma vez que prevalece a matrícula vigente para fins de enquadramento no desafio, caso o participante esteja atualmente matriculado em curso técnico ou de qualificação profissional elegível, ainda que já possua diploma de graduação e/ou pós-graduação, deverá se inscrever na modalidade TEC+QPT, sendo vedada sua participação na modalidade GRAD+POS. Da mesma forma alunos matriculados nos cursos de graduação ou pós-graduação, ainda que já possuam diploma de curso técnico ou qualificação profissional, deverão se inscrever na modalidade GRAD+POS, sendo vedada sua participação na modalidade TEC+QPT.

10. MENTOR

Cada participante (individual ou equipe) deverá indicar um único docente mentor da Unidade em que está matriculado. O mentor será responsável por orientar, acompanhar e apoiar o desenvolvimento do projeto.

10.1 Diretrizes sobre o papel do mentor

- A mentoria é voluntária e não gera prêmio, ônus ou participação autoral no projeto.
- A formalização do mentor é obrigatória no ato da inscrição.
- O papel do mentor não inclui execução do projeto, preservando o protagonismo dos alunos.
- Mentores de equipes premiadas não terão direitos autorais sobre os trabalhos.

11. INSCRIÇÕES

As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente pelo preenchimento integral do formulário eletrônico disponível em: <https://criadesign.com.br>

O período de inscrições: do dia 16 de março de 2026, até o dia 25 de maio de 2026, às 23h59. Inscrições realizadas após esse prazo serão automaticamente desconsideradas.

11.1 - Processo de Inscrição

Etapa 1 - Cadastro

No formulário, o responsável (individual ou representante da equipe) deve informar:

- dados pessoais dos integrantes
- categoria de inscrição
- unidade e curso
- dados de contato
- indicação do docente mentor

Etapa 2 – Desenvolvimento e envio

Após a leitura do regulamento, o grupo desenvolve o projeto conforme o tema e as entregas do item 7 e publica o material na plataforma.

Regras Adicionais

- Cada aluno pode se inscrever em mais de uma categoria, mas com projetos diferentes.
- É permitido apenas 1 projeto por categoria, seja individual ou em equipe.
- Equipes devem ser formadas pelos próprios alunos.

11.2 - Tratamento de dados pessoais

O Senac São Paulo tem compromisso com a privacidade e a proteção dos dados pessoais. E, nesse sentido, tratará os dados pessoais conforme a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (“LGPD” - Lei 13.709/18), garantindo uso mínimo, finalidade específica, segurança, transparência e possibilidade de contato com o encarregado através do e-mail privacidade@sp.senac.br. Ele se compromete a observar integralmente a legislação aplicável, em especial a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (“LGPD”), comprometendo-se, na qualidade de controlador, a:

- I. Cumprir as obrigações estabelecidas pela LGPD, tratando sempre o mínimo de dados pessoais necessários para atingir as finalidades deste Regulamento, qual seja a realização do CRIA Senac São Paulo 3ª edição
- II. Adotar medidas razoáveis para informar empregados e terceiros sobre cuidados e responsabilidades resultantes de normas de proteção de dados pessoais;
- III. Evitar esforços razoáveis para garantir que os dados pessoais tratados estejam atualizados e sejam relevantes em todas as circunstâncias, enquanto estiverem sob sua custódia ou sob seu controle, na medida em que tenha capacidade de fazê-lo;
- IV. Notificar o titular de dados pessoais acerca do tratamento não autorizado ou ilegal, perda, destruição, dano, alteração ou divulgação não autorizados, bem como qualquer violação de medidas de segurança em relação a dados pessoais cujo tratamento decorra deste Regulamento; e
- V. Disponibilizar Política de Privacidade específica para o CRIA Senac São Paulo 3ª Edição (ver documento anexo) e Política de Segurança da Informação (https://www.sp.senac.br/normaseducacionais/psi_normas_educacionais.pdf) para ampliar a transparência e confiabilidade acerca do tratamento de dados pessoais realizado.

Ao submeter a inscrição para participar do CRIA Senac São Paulo 3ª edição, o candidato e/ou seus representantes legais declaram como verdadeiros os dados pessoais sobre si e/ou terceiros informados no processo, bem como que notificaram eventuais terceiros acerca do compartilhamento de seus dados pessoais para fins deste Regulamento. O candidato e/ou seu representante legal responsabilizam-se integral e exclusivamente por essas garantias.

Ao submeter a inscrição para o CRIA Senac São Paulo 3ª edição, o candidato e/ou seus representantes legais reconhecem que, nos termos da legislação aplicável e Política de Privacidade do CRIA Senac São Paulo, seus dados pessoais e aqueles de terceiros indicados serão tratados, de forma segura e em ambiente com acesso restrito apenas aos responsáveis pela condução da competição, para fins especialmente de viabilizar a inscrição e participação no CRIA Senac São Paulo 3ª edição e permitir o contato da Comissão Organizadora por qualquer meio, bem como a comunicação de resultados e entrega de prêmios. Declaram, ainda, ciência de que os dados pessoais podem ser, nos termos da lei, compartilhados pelo Senac São Paulo com outras entidades como auditores financeiros e fiscais, órgãos do governo, e parceiros na condução da competição para cumprimento de obrigações legais do Senac, exercício regular de direitos por este e atingimento de legítimos interesses.

Em caso de dúvidas acerca do tratamento de seus dados pessoais e/ou para exercer os direitos previstos na LGPD, como de acesso, retificação e exclusão, entre em contato com o encarregado de proteção de dados no e-mail privacidade@sp.senac.br.

12 – EXPOSIÇÃO

Durante o evento CRIA Senac São Paulo 3ª Edição, os 5 projetos mais bem avaliados de cada

categoria serão expostos em uma área dedicada, proporcionando aos participantes a oportunidade de apresentar suas criações ao público, profissionais da área e demais participantes. A exposição visa destacar a diversidade de talentos e abordagens criativas dos alunos, contribuindo para o enriquecimento do ambiente e promovendo o intercâmbio de ideias e experiências. Ao se inscrever, os participantes concordam com a divulgação e exposição dos projetos e cedem todos os direitos autorais dos projetos ao Senac São Paulo.

Poderá ocorrer eventual solicitação de arquivos originais para fins de curadoria.

13 - DIREITOS AUTORAIS

Ao se inscrever, os participantes concordam com a divulgação e exposição dos projetos inscritos e cedem todos os direitos autorais dos projetos ao Senac São Paulo para promoção do evento – bem como, o Senac São Paulo se reserva o direito de uso do projeto vencedor do primeiro lugar na categoria Identidade Visual, que será a identidade visual utilizada para a edição subsequente do desafio.

14 - ALTERAÇÕES NA INSCRIÇÃO

O Representante da equipe é responsável pela inscrição, e esta não pode conter inconsistências no preenchimento dos dados, uma vez que não haverá espaço para alterações após a data final de inscrição.

Apenas em caso do Representante de uma equipe desista da competição ou se desligue do curso por qualquer motivo, os demais integrantes da Equipe terão a possibilidade de alterar pelo contato tiago.jtrindade@sp.senac.br, informando nome completo do representante substituído e do que irá substituir.

Não serão permitidas alterações ou substituição dos trabalhos após o término do período de envio em 25 de maio de 2026 às 23h59. Trabalhos publicados após o dia 25 de maio de 2026 serão automaticamente desclassificados. Em caso específico de prorrogação do prazo de inscrição e envio do projeto, fica determinado o aceite de inscrições e envio de projetos até a nova data divulgada.

15 - AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

A apuração dos projetos será conduzida por parceiros internos a desconsiderar qualquer tipo de professor ou monitor de educação profissional - e externos da instituição, todos com notório saber nas áreas relacionadas ao design, criatividade e tecnologia. Esses avaliadores serão responsáveis por analisar os projetos com base em critérios predefinidos no item 7.

15.1 - Critérios de desempate

Em caso de empate entre as notas finais de um ou mais projetos, será considerado, por ordem de disposição dos critérios, sempre a maior média até o último item descrito.

16 – PREMIAÇÃO

A divulgação dos 10 finalistas de cada categoria ocorrerá em 04/08/26.

O anúncio de todos os premiados em cada categorias ocorrerá em um evento presencial previsto para 03 de setembro de 2026 no Centro de Convenções do Centro Universitário Senac Santo Amaro. Na ocasião, serão anunciados os nomes dos três primeiros colocados de cada categoria e a partir dessa data contam-se 30 dias uteis para o pagamento do prêmio, com depósito em conta bancária informada pelos participantes.

Em todas as categorias os prêmios serão de:

1ºLugar - A pessoa ou equipe receberá como prêmio principal o valor de R\$ 10.000,00 (dez mil reais)*, a ser dividido igualmente entre os integrantes da equipe ou pago de forma integral em caso de inscrição individual. Cada integrante terá sua parte depositada exclusivamente, em conta corrente de sua titularidade, ou de seu representante legal, caso seja maior de 16 e menor de 18 anos, observado o disposto no item das Considerações Finais deste Regulamento.

2ºLugar - A pessoa ou equipe receberá como prêmio principal o valor de R\$ 6.000,00 (seis mil reais)*, a ser dividido igualmente entre os integrantes da equipe ou pago de forma integral em caso de inscrição individual. Cada integrante terá sua parte depositada exclusivamente, em conta corrente de sua titularidade, ou de seu representante legal, caso seja maior de 16 e menor de 18 anos, observado o disposto no item das Considerações Finais deste Regulamento.

3ºLugar - A pessoa ou equipe receberá como prêmio principal o valor de R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)*, a ser dividido igualmente entre os integrantes da equipe ou pago de forma integral em caso de inscrição individual. Cada integrante terá sua parte depositada exclusivamente, em conta corrente de sua titularidade, ou de seu representante legal, caso seja maior de 16 e menor de 18 anos, observado o disposto no item das Considerações Finais deste Regulamento.

*Prêmios sujeitos à tributação vigente.

16.1 – Outros Detalhes sobre os Prêmios

Todos os prêmios são pessoais e intransferíveis.

A Comissão Organizadora entrará em contato com os vencedores para encaminhar orientações detalhadas sobre a obtenção da premiação.

O vencedor, ou seu representante legal caso seja maior de 16 anos e menor de 18 anos, que deixar

de informar os dados bancários por e-mail no prazo de até 30 (trinta) dias corridos, contados do recebimento das orientações detalhadas repassadas pelo Senac São Paulo, não terá mais direito ao recebimento do prêmio.

16.2 - Comunicação

A comunicação oficial relacionada ao Cria Senac São Paulo 3ª Edição será realizada por meio do e-mail dos alunos. Todas as informações relevantes, como prazos, atualizações e detalhes sobre o evento, serão comunicadas diretamente aos participantes por esse canal. É responsabilidade dos participantes garantir que suas informações de contato estejam atualizadas e que eles estejam atentos às comunicações oficiais.

17 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se inscrever no Cria Senac São Paulo - 3ª edição, o participante concorda integralmente com este regulamento e autoriza, em caráter exclusivo, gratuito, e definitivo, realizados pela Comissão Organizadora do CRIA Senac e Senac São Paulo e/ou por terceiros contratados e e/ou autorizados pelo Senac durante o evento e para datas futuras sem prévio aviso, para fins de divulgação em quaisquer tipos de suportes (materiais ou imateriais), em especial mídias eletrônicas, impressas ou digitais, tais como, mas não limitadas a web page, mailing, assessoria de imprensa, cartazes, impressos, programas e chamadas comerciais em emissoras de rádio e televisão, internet, intranet, blogs, redes sociais, aplicativos, plataformas de compartilhamento de vídeos, inclusive Youtube, Facebook, Tik Tok, Instagram, X e LinkedIn, streaming, e demais materiais publicitários dirigidos ao público em geral e a terceiros, em qualquer localidade (nacional ou internacional):

O uso institucional de sua imagem, nome e voz decorrentes de captação de vídeos, fotos e/ou sons, em materiais de divulgação;

A edição, adaptação, montagem de imagens, fotos e/ou sons captados durante o evento, incluindo a realização de cortes, fixações, edições, reedições, modificações e reproduções;

O uso dos projetos para fins não comerciais pelo Senac São Paulo.

As decisões da Comissão Organizadora e das bancas avaliadoras, além de eventuais considerações que venham a dirimir questões decorrentes ou casos omissos a este Regulamento, são soberanas e irrecorríveis.



cria

senac são paulo

REGULAMENTO

CRIA SENAC SÃO PAULO
3ª edição - 2026