

CENTRO UNIVERSITÁRIO FMU / FIAM-FAAM
DIRETORIA DE MARKETING, VENDAS & ATENDIMENTO
MARKETING E COMUNICAÇÃO

PROGRAMA FMU
SQUAD DIGITAL

2022

O programa **SQUAD DIGITAL**, visa proporcionar ao discente, ser um porta-voz da informação e proporcionar experiência prática e multidisciplinar, contribuindo para sua formação e crescimento profissional. Isso mesmo, aqui o aluno irá colocar a mão na massa. Para isso, selecionaremos alunos dos cursos de graduação para atuarem nos campos de redação, produção, edição e apresentação de conteúdo diretamente com nossa equipe de marketing. Não é hora de deixar baixo, nem de calar ninguém. Mais que desafios, nossos alunos adoram mesmo é uma boa *trend*. Então, agora é hora!

Aluno não só gosta, mas se projeta ao ver outros alunos – como eles – em destaque. Se identificam e projetam-se!

COMO PARTICIPAR:

CAPTAÇÃO

Participar da produção de conteúdo através da captura de imagens, vídeos e áudios, seguindo briefings e cronogramas estabelecidos para produção de materiais institucionais/promocionais. É a pessoa por trás das câmeras.

Habilidades: conhecimento básico dos processos de produção, material de gravação e possibilidade de locomoção.

Atividades: captura de materiais nas unidades/polos (foto ou vídeos) que sejam usados na produção de conteúdo, acompanhar a finalização dos vídeos e realizar as entregas dos conteúdos produzidos.

MONTAGEM

Selecionar, decupar e editar imagens e vídeos audiovisuais de forma criativa dos conteúdos produzidos para as redes sociais. O olhar sempre atento aos detalhes.

Habilidades: ter repertório estético e visual, estar atento às linguagens inovadoras audiovisuais, conhecer o universo das trends das redes sociais, dominar os programas de edição como Photoshop, Illustrator, Premier, entre outros e dominar arquivos de extensão.

Atividades: edição e finalização de imagens e vídeos selecionados pela equipe de conteúdo.

 **APRESENTAÇÃO**

Desenvolver textos criativos, informativos, precisos e dinâmicos para potencializar a diversidade de pautas e ser personagem de nossos vídeos. O famoso creator/influenciador.

Habilidade: ter fluidez textual adequando-se à informalidade da linguagem digital em sintonia com às normas da língua portuguesa, apresentar postura comunicativa em vídeos, dominar os elementos básicos para gravação e envio de materiais à edição.

Atividades: proposta de roteiros, vídeos criativos, textos/legendas para as redes sociais com assuntos do momento e atuar em nossos vídeos.

COMO PARTICIPAR?

Para participar é necessário cursar a partir do 3º semestre e ter familiaridade com a produção de conteúdo para redes sociais. As áreas de atuação estão abertas para todos os cursos.

A inscrição será realizada, após a finalização, o time de Marketing da IES irá analisar e selecionar alunos, de acordo com os critérios listados no regulamento.

Lembrando: As inscrições serão realizadas entre o período de 24/01/2023 até 03/02/2023. Posteriormente será realizada a avaliação dos candidatos o qual terá o resultado da seleção divulgado no mês de janeiro.

REGULAMENTO PROGRAMA DE SQUAD DIGITAL FMU

O presente Regulamento versa sobre as condições gerais, regras de concessão e restrições do Programa de Squad Digital FMU.

FMU - CENTRO UNIVERSITÁRIO DAS FACULDADES METROPOLITANAS UNIDAS, pessoa jurídica de direito privado, com sede na Avenida Santo Amaro, n. 1239, Vila Nova Conceição, São Paulo/SP, inscrita no CNPJ sob o nº 63.063.689/0001-13, concede aos candidatos participantes/concorrentes deste REGULAMENTO o benefício descrito a seguir, salvo exceções ou quando disposto expressamente em contrário.

1. DA CAMPANHA

1.1. “PROGRAMA SQUAD DIGITAL FMU” é uma campanha voltada para o público interno de discentes e consiste em um projeto que tem alunos como porta-vozes e transmissores de informação, nas áreas de produção, edição, redação e apresentação, levando para os alunos que participam uma experiência e oportunidade de desenvolver novos conhecimentos e, aos demais, a qualidade de informação de aluno para aluno. Para este projeto, serão considerados todos os cursos, sem especificidade da área de atuação. De acordo com os critérios estabelecidos para cada área: Serão disponibilizadas 15 (quinze) vagas de acordo com a área de atuação do projeto que o aluno escolher. Os alunos Embaixadores devem estar regularmente matriculados na graduação, possuir Coeficiente de Rendimento Geral (CRG) igual ou superior a 6,0 (seis), estar cursando a partir do 3º (terceiro) semestre, possuir conhecimento na área de atuação e apresentar portfólio ou envio de material para a área selecionada, bem como estar dentro dos critérios listados abaixo:

1.1.1. ÁREA: CAPTURA

DESCRIÇÃO: Participar da produção de conteúdo através da captura de imagens, vídeos e áudios, seguindo briefings e cronograma estabelecidos para produção de materiais institucionais/promocionais. É a pessoa por trás das câmeras.

HABILIDADES: Conhecimento básico dos processos de produção, material de gravação e possibilidade de locomoção, devidamente comprovado através de portfólio.

ATIVIDADES: Captura de materiais nas unidades/polos (foto ou vídeos) que sejam usados na produção de conteúdo, acompanhar a finalização dos vídeos e realizar as entregas dos conteúdos produzidos.

CURSOS: Todos.

VAGAS: 2 (duas) vagas.

SEMESTRE: a partir do 3º (terceiro) semestre

1.1.2. ÁREA: MONTAGEM

DESCRIÇÃO: Selecionar, decupar e editar imagens e vídeos audiovisuais de forma criativa dos conteúdos produzidos para as redes sociais.

HABILIDADES: Ter repertório estético e visual, estar atento às linguagens inovadoras audiovisuais, conhecer o universo das trends das redes sociais, dominar os programas de edição como Photoshop, Illustrator, Premier, entre outras e dominar arquivos de extensão.

ATIVIDADES: Edição e finalização de imagens e vídeos selecionados pela equipe de conteúdo.

CURSOS: Todos.

Vagas: 3 (três) vagas

Semestre: a partir do 3º (terceiro) semestre.

1.1.3. ÁREA: APRESENTAÇÃO

DESCRIÇÃO: Desenvolver textos criativos, informativos, precisos e dinâmicos para potencializar a diversidade de pautas e ser personagem de nossos vídeos. O famoso creator/influenciador.

HABILIDADES: Ter fluidez textual adequando-se à informalidade da linguagem digital em sintonia com às normas da língua portuguesa, apresentar postura comunicativa em vídeos, dominar os elementos básicos para gravação e envio de materiais à edição.

ATIVIDADES: Proposta de roteiros, vídeos criativos, textos/legendas para as redes sociais com assuntos do momento e atuar em nossos vídeos.

CURSOS: Todos.

Vagas: 10 (dez) vagas.

Semestre: a partir do 3º (terceiro) semestre.

1.2. Durante 1 (um) semestre, os alunos selecionados irão contribuir para a produção do material audiovisual utilizado para a divulgação nos canais de comunicação da FMU / FIAM-FAAM; participando de reuniões, treinamentos e eventos previamente alinhados com os participantes, dentre outras atividades, sempre mantendo uma comunicação

com a equipe de conteúdo da FMU | FIAM-FAAM, permitindo uma completa experiência educacional.

1.3. Estão aptos para participar desta campanha todos os alunos de graduação a partir do 3º (terceiro) semestre de todos os cursos (presencial e à distância) FMU | FIAM-FAAM, de acordo com a área de interesse do projeto.

1.4. A campanha terá vigência do dia 24/01/2023 até 30/06/2023, inclusive. São elegíveis apenas os alunos de graduação ativos e sem pendências acadêmicas de acordo com as informações do item 1.1 de todos os cursos.

2. DAS INSTITUIÇÕES, CURSOS E UNIDADES PARTICIPANTES

2.1. A campanha objeto deste REGULAMENTO é válida para todos os cursos de graduação relativos à marca FMU / FIAM-FAAM.

3. DOS PRAZOS

3.1. Os benefícios descritos nesta campanha terão validade durante 1 (um) semestre, a contar da data de início das atividades do programa com os discentes já escolhidos.

3.2. O aluno candidato deverá demonstrar seu interesse em participar desta campanha desde que realize as ações ora previstas dentro do prazo desta campanha, qual seja, 24/01/2023 até 03/02/2023.

4. DOS BENEFÍCIOS E DA SUA CONCESSÃO

Os contemplados por esta campanha poderão receber os seguintes benefícios:

4.1. Certificado de reconhecimento, que poderá ser convertido em atividades complementares no total de 30 horas.

4.1.1 As horas complementares poderão ser usadas como obrigatórias para alunos da escola de comunicação e horas não obrigatórias para demais escolas.

4.1.2 Para registro das atividades será necessário enviar o certificado no aluno online em registro de atividades complementares durante o período corrente estabelecido em calendário acadêmico.

4.1.3 O certificado será entregue ao final do projeto com a participação integral em todas as atividades propostas.

4.2. Para desenvolvimento e networking dos contemplados, será oferecido vivência com empresas e profissionais atuantes no mercado de mídias sociais, ferramentas ads e produção de conteúdo.

4.2.1 Datas das vivências serão disponibilizadas em cronograma, entretanto passíveis de mudanças sem aviso prévio.

4.2.2 Os comunicados serão informados em canal exclusivo de embaixadores pela comissão organizadora do programa, bem como atualizações que porventura ocorrer.

4.3. Participação em eventos exclusivos promovidos pela FMU | FIAM-FAAM de abertura e encerramento do projeto.

4.4. Premiações através do programa de reconhecimento, promovidas pela IES - Instituição de ensino superior.

4.4.1 As premiações serão disponibilizadas ao final do programa, e as opções de troca deverão ser averiguadas junto a IES, não sendo possível trocar por dinheiro ou outra bonificação fora do estabelecido.

4.6. Participação nas mídias oficiais da FMU | FIAM-FAAM, contando com uma audiência de mais de 1M de seguidores somando TikTok, Instagram e Facebook, onde a co-criação de conteúdos dará visibilidade e crescimento em suas redes individuais.

5. DAS EXCLUDENTES DE CULPA DA IES

5.1. A IES se exime de qualquer problema ou impedimento de terceiros que participarem da presente campanha em virtude de:

5.1.1. as inscrições não serem realizadas por problemas na transmissão de dados no servidor, em provedores de acessos dos usuários ou ainda por falta de energia elétrica, sem exclusão das demais situações decorrentes de caso fortuito ou força maior; ou

5.1.2. qualquer inaptidão, ou limitação tecnológica, do aluno ao uso dos meios necessários para participar da presente campanha.

5.2. O CANDIDATO É O ÚNICO RESPONSÁVEL PELA ANÁLISE DOS CRITÉRIOS DE CONCESSÃO DA BOLSA/DESCONTO OBJETO DESTE REGULAMENTO, DEVENDO O MESMO VERIFICAR, PREVIAMENTE À SUA MATRÍCULA, OS CRITÉRIOS DE CONCESSÃO, AS UNIDADES, POLOS E CURSOS PARTICIPANTES.

6. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

6.1. Este Regulamento não concede a qualquer aluno, qualquer direito de propriedade ou titularidade sobre direitos de propriedade intelectual pertencentes a IES. Todos os direitos de propriedade intelectual existentes antes da data de vigência deste Regulamento pertencerão à IES que detinha tais direitos imediatamente antes da celebração deste Regulamento.

6.2. A campanha do “PROGRAMA SQUAD DIGITAL FMU” deverá ter todas as suas bases de dados, ideias, planos, estudos, projetos, documentos e conteúdos de produção de material audiovisual nomeado “SQUAD DIGITAL FMU” pertencentes a IES, que poderão ser por ela utilizadas, total ou parcialmente, sob qualquer meio ou forma e em qualquer mídia ou meio (inclusive em outras obras intelectuais), por si ou por terceiros, a seu exclusivo critério, sem qualquer restrição ou limitação de qualquer natureza, inclusive de espaço, tempo, idioma, finalidade (inclusive comercial), número de impressões, transmissões, edições, divulgações e/ou veiculações, podendo, inclusive, ser levadas a registro perante os órgãos competentes.

6.3. O(A) Aluno (a) poderá exclusivamente divulgar o conteúdo criado somente após aprovação e revisão da IES em suas redes sociais, desde que faça referência à IES em sua divulgação, (i) marcando o @fmu_oficial no Instagram, caso a publicação seja realizada

por essa rede social, (ii) marcando a página da @fmu no Facebook, caso a publicação aconteça nessa rede social, e (iii) marcando o perfil da @fmuoficial quando o conteúdo for divulgado na rede social Tiktok. Além disso, os alunos selecionados para o projeto poderão utilizar o conteúdo produzido para criar seu portfólio pessoal, uma lista com todos os trabalhos que os estudantes produziram até o momento, para usar como material de apresentação pessoal no mercado de trabalho. Podendo a IES publicar também em suas redes sociais.

7. DA BANCA AVALIADORA

7.1 A banca será composta por 7 avaliadores, sendo 3 integrantes do time de marketing da FMU | FIAM-FAAM, 3 integrantes do corpo acadêmico, 1 integrante do time de Social Media.

7.2. A banca se compromete a ser imparcial na avaliação.

7.3. Será avaliado pela banca:

a) Para creator que optarem por apresentação: Sua criatividade e domínio textual que será demonstrada através da resposta em sua inscrição. Disposição frente as câmeras, a ser avaliada através do perfil em mídias sociais compartilhado pelo aluno. Oralidade, também observada através das mídias sociais do inscrito.

b) Para creator que optarem por montagem: Sua capacidade técnica informada através da inscrição, suas habilidades observadas através de portfólio disponibilizado pelo aluno.

c) Para creators que optarem por captura: Sua capacidade técnica informada através da inscrição, suas habilidades observadas através de portfólio disponibilizado pelo aluno e sua possibilidade de locomoção.

7.4 Para integrantes da banca avaliadora do marketing é necessário um olhar para quesitos de marca da instituição, buscar diversidade entre os inscritos e analisar quais possuem mais familiaridade com o branding da FMU | FIAM-FAAM.

7.4 Para integrantes da banca avaliadora do corpo acadêmico é necessário um olhar pedagógico quanto aos inscritos, buscando entender como é seu desempenho

acadêmico, suas habilidades técnicas demonstradas em sala e o bom comportamento do discente durante sua jornada acadêmica.

7.5 Serão desclassificados pela banca avaliadora aqueles que:

- a) Não tiverem os conhecimentos básicos requeridos na inscrição;
- b) Tenha tido alguma sanção disciplinar na instituição;
- c) Não entregue os documentos solicitados durante a inscrição;
- d) Não estar dentro dos critérios para inscrição.

7.4 A equipe de Marketing disponibilizará a lista de inscritos para a banca avaliadora.

7.4.1. Após o envio da lista, integrantes da banca terão 4 dias para análise individual da listagem, devendo realizar uma curadoria inicial.

7.4.2. No 5º dia a banca avaliadora deve se reunir e apresentar os critérios avaliados, realizando a escolha dos 15 primeiros creators escolhidos.

7.5 Além da seleção dos 15 creators, devem ser escolhidos suplentes para caso haja indisponibilidade dos selecionados. Sendo suplentes 10 creator apresentadores, 5 suplentes de captação e 5 suplentes de montagem.

7.6 Após escolha os alunos inscritos serão comunicados em até 3 dias úteis, através de e-mail sua classificação.

7.8 Os alunos selecionados precisam responder em 2 dias úteis sua disponibilidade para participação do projeto e dos eventos iniciais de qualificação.

8. CONDIÇÕES GERAIS

8.1. Se por qualquer motivo alheio à vontade e controle da FMU / FIAM-FAAM, não for possível conduzir esta campanha conforme o planejado, esta poderá ser modificada, suspensa e/ou finalizada antecipadamente, mediante aviso ao público em geral e aos participantes, através dos mesmos meios utilizados para a divulgação da campanha,

informando as razões que a levaram a tal decisão, sem qualquer ônus financeiro para a IES.

8.2. A participação pelo candidato nesta campanha será interpretada como aceitação total e irrestrita, pelo mesmo, de todos os itens deste REGULAMENTO.

8.3 A participação pelo candidato no programa de embaixadores não configura vínculo empregatício com a IES.

8.4. Fica reservado à Diretoria da IES o direito de averiguar, a qualquer momento o cumprimento dos requisitos dispostos neste REGULAMENTO.

8.5. No caso de falecimento do beneficiário da campanha objeto deste REGULAMENTO, os benefícios aos quais este porventura teria direito serão desconsiderados e não poderão ser desfrutados por seus herdeiros nem sucessores.

8.6. As partes declaram e concordam que toda e qualquer atividade de tratamento de dados deve atender às finalidades e limites previstos neste CONTRATO e estar em conformidade com a legislação aplicável, principalmente, mas não se limitando à Lei 13.709/18 (“Lei Geral de Proteção de Dados” ou “LGPD”).

8.7. Os casos omissos e as situações não previstas neste REGULAMENTO serão resolvidos pela Diretoria das IES, que utilizará o disposto na legislação em vigor, o bom senso e a equidade na solução dos impasses.

8.8. Este REGULAMENTO será regido e interpretado de acordo com as leis da República Federativa do Brasil. Elege-se o Foro central da comarca da Capital do Estado de São Paulo para dirimir questões oriundas deste REGULAMENTO.

São Paulo (SP), 28 de setembro de 2022.

FMU / FIAM-FAAM