

## TERMOS E CONDIÇÕES – “CAMPAÑA 3X1 DE DESENVOLVIMENTO DE APPS PARA WINDOWS PHONE 7”

Regulamento da Campanha 3X1 de Desenvolvimento de Apps para Windows Phone 7. EXCLUSIVO para estudantes participantes dos programas Acadêmicos e MICs (Microsoft Innovation Center)

A Campanha Windows Phone 3x1 destina-se a incentivar estudantes a desenvolver aplicações que serão publicadas no Market Place da Microsoft possibilitando assim que eles vivenciem a experiência de conexão a pessoas, a aplicativos e à web de forma mais fácil e inteligente.

A capacidade de construir aplicativos que serão disponibilizados nos mercados nacional e internacional vem agregar grande valor no desenvolvimento acadêmico destes estudantes, mostrando que o caminho para o mercado de trabalho encurta-se frente a capacitação e experiência com tecnologias inovadoras.

O objetivo da campanha é premiar o estudante que tiver publicado 3 aplicativos no Market Place Brasil da Microsoft para um telefone celular Windows Phone 7.

Ao se inscrever no concurso, o interessado concorda com todas as condições abaixo estipuladas.

### **1. Elegibilidade**

**Participante:** Os participantes deverão ser cidadãos brasileiros, residentes em território nacional e maiores de 15 (quinze) anos. Esta campanha só é válida para estudantes que participem dos programas acadêmicos: MSP (Microsoft Student Partner), S2B (Student to Business), Imagine Cup, School Labs, ou estejam diretamente ligados aos MICs (Microsoft Innovation Center).

Esta campanha abrange exclusivamente estudantes matriculados em instituições de ensino reconhecidas pelo Ministério da Educação.

A participação na campanha não está vinculada à compra de nenhum tipo de produto ou ao pagamento de qualquer valor.

A campanha não está subordinada ou vinculada a qualquer modalidade de sorte ou jogo.

A inscrição deverá ser feita obrigatoriamente a partir do programa DreamSpark, a partir do link [www.dreamspark.com.br](http://www.dreamspark.com.br), conforme regras do documento Guia passo a passo Código Dreamspark e WP7 Market Place em anexo.

### **2. Período de Participação**

O período de vigência da Campanha Windows Phone 3X1 contempla as aplicações submetidas a partir de 01 de julho de 2011 até 31 de dezembro de 2011 e/ou a entrega do centésimo telefone celular, o que acontecer primeiro. Serão distribuídos 100 celulares no total desta campanha.

Para que sua aplicação seja contabilizada é necessário ter uma conta ativa no Windows Phone App Hub e que o registro desta conta seja feito no Brasil (guia passo a passo em anexo).

### **3. Quem não pode participar**

Não poderão participar empregados da Microsoft ou de qualquer pessoa relacionada profissionalmente a esta campanha bem como seus familiares. “Familiares” significa qualquer cônjuge, parente até 3º grau, filho natural ou adotado e irmãos (sendo natural ou adotado pelos pais), vivendo ou não na mesma casa.

### **4. Critérios para premiação**

#### **Critérios:**

1. Para ser elegível o estudante deve desenvolver no mínimo 3 (três) aplicações e que sejam aceitas pelo Marketplace da Microsoft Brasil, conforme regras do documento Guia passo a passo Código Dreamspark e WP7 Market Place em anexo
2. O link (URL) de comprovação da aceitação da app, o nome, endereço e telefone do estudante que teve suas aplicações aceitas deverão ser enviados para [wp3x1br@microsoft.com](mailto:wp3x1br@microsoft.com)
3. Serão premiados os primeiros 100 estudantes que tiverem suas 3 (três) aplicações aprovadas e inseridas no Marketplace Brasil da Microsoft Corporation
4. Os resultados serão publicados a partir do relatório oficial do Marketplace e serão divulgados através de e-mail aos ganhadores e participantes dos programas acadêmicos
5. Esta oferta é não transferível e não resgatável
6. Ao participar da promoção os estudantes automaticamente estarão de acordo com as regras supracitadas. O participante ao concordar com os termos do programa também concorda que pode ser, a qualquer momento, contatado pela Microsoft.

### **5. Prêmios**

A partir de 3 (três) aplicações desenvolvidas para o WP7 e aceitas pelo Marketplace da Microsoft Brasil, o estudante terá direito a um smartphone Windows Phone Mango (valor aproximado de U\$ 500, características e marca serão informados posteriormente). Cada estudante terá direito apenas a um telefone celular, independente do número de aplicativos submetidos.

O telefone será entregue a partir de fevereiro/2012 sendo que o prazo de entrega estará sujeito ao envio e liberação do mesmo na alfândega brasileira.

Serviços de operadora e quaisquer despesas de ativação não fazem parte desta oferta.

### **6. Divulgação dos resultados**

Todos os resultados serão divulgados através de e-mail para os participantes dos programas acadêmicos da Microsoft.

## **7. Direitos Autorais**

A Campanha 3X1 do Windows Phone 7 está amparado pelas Leis nº 9.610 e nº 9.609, ambas de 19 de fevereiro de 1998.

A propriedade intelectual das implementações dos projetos é de propriedade exclusiva de seus autores.

Contudo, o participante desde já autoriza e concorda que a Microsoft poderá fazer uso institucional dos projetos, capturas de tela, trailers e imagem dos participantes.

## **8. Condições Gerais**

Por se tratar de concurso de natureza recreativa, não se aplicam as disposições legais relativas à distribuição gratuita de prêmios mediante sorteio, vale-brinde ou concurso (Lei 5.768 de 20/12/71 e Decreto Lei 70.951 de 09/08/72).

Cada participante é responsável pela veracidade e integridade das informações fornecidas, bem como pela autenticidade das aplicações inscritas. No caso de aplicativos que contenham personagens, roteiros ou criações intelectuais de terceiros, é de responsabilidade do participante obter as autorizações necessárias para sua utilização.

\*.\*.\*.\*.\*