

The background features a complex, repeating geometric pattern of interlocking squares and triangles in various shades of gray, creating a 3D effect. Overlaid on this are several concentric circles of varying thicknesses. In the center, there is a logo consisting of a stylized 'N' above the year '2010'.

**EDITAL MERGULHO**

**N**  
2010

## 01. O QUE É?

O Mergulho é um formato inovador por abranger as inúmeras classificações de atividades já existentes: Oficinas, Oficinas de Boa, Balaios, Balaio de Boa, Teoria e Ação, Atividade Recreativa, unificando em um único formato todas as variadas atividades horizontais.

Atividades com características diferenciadas podem ser classificadas como formato do Mergulho atendendo aos pré-requisitos a seguir:

### 1.1 PRÉ REQUISITOS:

1.1.1 Ser uma **atividade horizontal**: aquela onde exista um ou mais instrutores de mergulho que passam uma proposta para um número limitado de pessoas, proporcionando interação, desenvolvimento de projetos, produção de conteúdo, debate de idéias e/ou discussões de opiniões. Diferencia-se das atividades verticais, por possuir uma interação mais próxima e direta entre o instrutor de mergulho e os participantes.

1.1.2 Propor a troca de algum conhecimento que tenha relação com a **temática do evento**, direta ou indiretamente.

1.1.3 Iniciar o **processo do mergulho antes do evento**: através de um fórum virtual indicado pela CONDE 2010, para introduções ao tema, ambientação dos participantes, discussão sobre expectativas, motivar a participação; divulgar através de perfis em Redes Sociais ou fornecer conteúdo complementar para vinculação no site e um e-mail de contato para eventuais dúvidas.

















1.1.4 **Gerar um resultado**: este pode ser FÍSICO (algum material produzido. Ex: mergulho de serigrafia em camisetas, apresentar as camisetas produzidas), um MURAL DE IDÉIAS (mostrando os principais pontos discutidos), ou um RELATO ESCRITO de como foi a atividade (descrevendo as principais idéias e conclusões como um pequeno artigo). Este pré-requisito é o mais importante, pois estabelece relação com um dos objetivos do evento, ser incubador de idéias e gerador de soluções.

### 1.2 CLASSIFICAÇÃO:

A partir do momento que foram adaptados os antigos formatos de atividades e unificados no Mergulho, surgiu a necessidade de utilizar outro sistema de classificação, para informar e apresentar de maneira mais completa e efetiva o seu real conteúdo. Além dos métodos comuns (Nome da Atividade, Nome do Instrutor, Resumo da Atividade, Currículo), os mergulhos serão diferenciados entre si por DUALIDADES.

As DUALIDADES contém escalas de 5 pontos entre dois conceitos opostos, e o instrutor de mergulho deverá classificar sua atividade de acordo com sua proposta. Dentre as 10 dualidades a seguir, 4 deverão ser escolhidas para definir o perfil da atividade, o qual será divulgado no site do evento. A partir dessas informações, o encontrista poderá pesquisar o que mais lhe interessa na programação.

## ESCALAS DE CLASSIFICAÇÃO DOS MERGULHOS

 Prático	X	Teórico	
 Tridimensional	X	Bidimensional	
 Mercadológico	X	Acadêmico	
 Manual	X	Digital	
 Individual	X	Coletivo	
 Subjetivo	X	Objetivo	
 Lúdico	X	Realista	
 Design	X	Outra áreas	

### 1.2.1 EXEMPLOS DE CLASSIFICAÇÃO DE MERGULHO:

**Nome da Atividade:** Dieta do Chá-Verde

**Nome do Instrutor de Mergulho:** Ana Maria Bragalhães

**Resumo da Atividade:** A proposta é experimentar uma nova fórmula de Chá que possibilite a perda de 10 quilos em uma semana.

**Definição por Escalas:**

Prático	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Teórico
Individual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Coletivo
Lúdico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Realista
Design	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Outra áreas

---

**Nome da Atividade:** O Mundo Perdido de Microsoft Paint

**Nome do Instrutor de Mergulho:** Billy Doors

**Resumo da atividade:** Descubra todos os mistérios que estão escondidos nas janelas desta poderosa ferramenta tão subestimada. Atinja resultados surpreendentes. Você nunca mais vai querer usar outro programa!

**Definição por Escalas:**

Tridimensional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Bidimensional
Mercadológico	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Acadêmico
Manual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Digital
Subjetivo	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Objetivo

## 1.3 DURAÇÃO:

Os mergulhos poderão ter carga horária de 1h30min, 3 horas ou 5 horas, não podendo ser divididos em mais de um dia na grade oficial (o que não impede que você continue a atividade por conta!). Acontecerão entre os dias 13 e 17 de julho de 2010 em locais e horários estabelecidos pela CONDE 2010.

## 1.4 MECÂNICA DE FUNCIONAMENTO:

Como citado no Pré Requisito 1.1.3, o mergulho deve ser fomentado antes do evento. O instrutor de mergulho deverá:

- definir um cronograma das etapas realizadas durante o mergulho;
- gerar discussão sobre o tema antes do evento, através de um fórum virtual indicado pela CONDE 2010;
- explicar sobre sua proposta, estimulando a realização de uma tarefa (a ser executada por ele juntamente com os participantes da atividade) ou uma discussão.
- gerar um resultado palpável, o qual será exposto.

Haverá possibilidade de repetição dos melhores mergulhos avaliados pelos encontristas, no dia **17 de Julho de 2010**, caso haja disponibilidade do instrutor. E fique tranqüilo: haverá um monitor auxiliando cada atividade.

## 1.5 EXPOSIÇÕES:

Como citado no Pré Requisito 1.1.4, os Mergulhos realizados deverão gerar um resultado tangível. Este irá compor uma exposição no evento, e ao seu conteúdo será acrescido diariamente o material produzido pelos encontristas do N Design.

A exposição estará aberta ao público durante toda a semana, com o objetivo de mostrar aos encontristas o conteúdo gerado nos Mergulhos que nem todos puderam comparecer.

Existe a possibilidade de esta exposição ser levada a outros lugares após o término do N Design Imersão.

## 02. OBJETIVOS:

O principal objetivo de um Mergulho é proporcionar ao encontrista uma constante troca de experiências, em que o instrutor deverá propor uma discussão ou um exercício prático, ensinando uma técnica específica. Além disso, todos os Mergulhos devem gerar um resultado palpável para que ele seja exposto a todos os encontristas e, também, àqueles que não puderam participar do N.

## 03. REGULAMENTO DE INSCRIÇÃO PARA O PROCESSO SELETIVO:

### 3.1 INSCRIÇÕES:

A inscrição do evento se dá em 4 passos:

1. Dados Básicos;
2. Censo do Encontrista;
3. Pacotes;
4. Editais.

Para efetuar a inscrição na atividade é obrigatório o preenchimento dos passos 1, 2 e 4. As inscrições estarão disponíveis a partir do dia **08 de Fevereiro de 2010** e devem ser feitas através do formulário de Mergulho que se encontra no link do sistema de inscrições <http://ndesign.org.br/2010/inscricoes/>, na seção EDITAIS. O formulário só estará disponível após o preenchimento completo dos passos 1 e 2, e o prazo de envio é até **11 de Abril de 2010**. **(PRORROGADO PARA 28/04/2010)**

### 3.2 PROCESSO DE SELEÇÃO:

A seleção dos mergulhos será feita de acordo com os critérios expostos neste edital, no tópico "1.1 Pré-requisitos", juntamente com informações coletadas através do Censo realizado durante as inscrições.

As inscrições que tiverem propostas relacionadas a PNU 2010 poderão ganhar pontos adicionais durante a seleção. Lembrando que não é um pré-requisito e sim uma abordagem opcional. Saiba mais sobre a PNU 2010 em: <http://pnu.wikispaces.com/>

### 3.3 RESULTADO:

O resultado de todos os mergulhos selecionados será divulgado no site [www.ndesign.org.br](http://www.ndesign.org.br) até **15 de Maio de 2010**. Caso o mergulho seja selecionado, o instrutor deverá finalizar sua inscrição (passo 3), com o ENVIO das informações solicitadas, e aguardar instruções da CONDE 2010.

## 04. ISENÇÕES:

Será concedida isenção a apenas um (01) instrutor por atividade selecionada. Essa isenção inclui pacote de inscrição básica, pacote de alojamento, pacote de alimentação. O pacote de festas não está incluso. A isenção não poderá ser cumulativa e é intransferível.

Para validar sua inscrição no evento, sendo selecionado ou não, será obrigatório o preenchimento do "Passo 3 - Pacotes" nas inscrições, complementando os dados de pagamento de acordo com as opções e benefícios do proponente.

No caso de um proponente selecionado já ter pago sua inscrição como encontrista, este poderá solicitar o ressarcimento e receber o valor original (sem taxas bancárias ou de parcelamento) equivalente ao seu direito de isenção, apenas durante o N Design Imersão 2010.

Aqueles que inscreverem um Mergulho e não forem selecionados, terão o direito, por um determinado período de tempo (estipulado pela CONDE 2010), **de pagar o valor do SEGUNDO LOTE de inscrições**, entrando no sistema de inscrições e escolhendo os pacotes desejados.

O credenciamento dos encontristas que tiverem direito a isenção será feito apenas mediante duas possibilidades:

- Entrega de **cheque caução** no valor total, **referente ao SEGUNDO LOTE**, de todos os pacotes nos quais se encaixa a isenção. O cheque caução poderá ser recuperado após a realização da referida atividade na sua íntegra. Caso a atividade não seja realizada, o cheque caução será descontado, e o participante passará a ser considerado apenas como encontrista básico do evento;
- Pagamento antecipado dos pacotes desejados, realizado durante os lotes de inscrição disponíveis para o N Design Imersão 2010. Neste caso, o participante poderá solicitar o reembolso dos valores originais (desconsiderando taxas bancárias ou de parcelamento), após a realização da referida atividade na sua íntegra. Caso a atividade não seja realizada, não haverá a possibilidade de reembolso, e o participante passará a ser considerado apenas encontrista básico do evento.

## 05. HORÁRIOS

Na programação do evento, os mergulhos acontecerão somente no período da tarde, entre os dias 13 e 17 de julho de 2010. Os horários de início estipulados são 13h, 14h e 15h. O horário de término de todos os mergulhos não deve ultrapassar as 18h.

## 06. QUANTIFICAÇÃO

Durante a semana acontecerão 165 mergulhos, sendo em média 33 mergulhos por dia. 15 mergulhos serão ministrados por convidados e 150 mergulhos serão selecionados por edital, havendo possibilidade de repetição dos melhores avaliados, no dia 17 de Julho, caso haja disponibilidade do instrutor.

## 07. DÚVIDAS E CONTATO:

Caso ainda tenha dúvidas sobre esta atividade ou apenas gostaria de sugerir e opinar sobre o formato desta, envie seu e-mail para:

[mergulhos@ndesignimersao.com](mailto:mergulhos@ndesignimersao.com)

Esperamos sua inscrição!