

## EDITAL 25/03/2024 - BONIFICAÇÕES DA EMPRESA JÚNIOR BUGWARE

A Bugware, por meio deste edital, faz público as metodologias aplicadas para bonificação por projetos, por vendas e por gamificação.

### 1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. A finalidade das bonificações é o incentivo ao desenvolvimento do membro para formação de um profissional crítico.

1.2. Bonificação por projeto é o incentivo dado pela Empresa Júnior Bugware aos membros **ATIVOS** que executam projetos, com intuito de incentivar a participatividade e desenvolvimento profissional.

1.3. Bonificação por venda é o incentivo dado ao membro **ATIVO** que por intermédio deste tenha sido responsável pelo fechamento de um novo contrato com um novo cliente para a Bugware.

1.4. Bonificação por gamificação é um ganho destinado aos membros **ATIVOS** proveniente da participação em eventos com alguma premiação relacionada a atividades competitivas individuais ou em equipe havendo uma metodologia que implemente princípios e mecânicas de jogos em experiências cotidianas tendo como finalidade o incentivo a interação e integração dos membros.

1.5. O uso de recursos previamente destinados à bonificação e/ou gamificação serão de uso **EXCLUSIVO** de membros ativos (empresários juniores) devidamente cadastrados no portal Brasil Junior link: <https://portal.brasiljunior.org.br>.

1.6. A bonificação e/ou gamificação é intransferível e só pode ser utilizada para pagamentos à vista e em totalidade sendo vedado a utilização para complemento de valor.

1.7. Os valores que não forem utilizados durante o período de atividade do membro serão realocados para o caixa de investimentos.

1.8. Os recursos destinados a bonificação poderão ser utilizados para realização de eventos e/ou investimentos caso necessário.

## 2. DA DISTRIBUIÇÃO

2.1. Os valores destinados a bonificação por projeto serão de 30% do valor total de um projeto repartido por igual entre os membros participantes do projeto.

2.2. Os valores destinados a bonificação por venda serão de 5% do valor total do projeto fechado sendo, no entanto, limitado ao valor de, no máximo, 1/3 do salário-mínimo vigente no ano do fechamento do contrato.

2.3. Os valores destinados a bonificação por gamificação serão variáveis e serão provenientes do caixa destinado a eventos.

## 3. DAS FINALIDADES

Os recursos poderão ser utilizados para as seguintes finalidades:

- I. Alimentação e Transporte: Para alimentação o uso é exclusivo no Restaurante Universitário da UFTM e/ou refeitório do IFTM campus UPT unidade 1 de segunda-feira a sexta-feira e sujeito a coleta de comprovantes. Para transporte o uso é exclusivo para pagamento de transporte público na modalidade estudante.
- II. Saúde e Bem-Estar: Para essa modalidade os recursos podem ser alocados para tratamentos médicos como psicólogo, dentista, psiquiatra, neurologista, ortopedista, nutricionista, endocrinologista entre outros \*(sujeito a assinatura de termo de responsabilização do requerente), também podendo ser utilizado para pagamento de academia e suplementos destinados a mesma finalidade.
- III. Bens de uso pessoal e aprendizado: Essa modalidade permite o uso de recursos acumulados para compra de bens que auxiliem o desenvolvimento do membro como, por exemplo, roupas, calçados, itens de papelaria, materiais para eletrônica, computadores, periféricos de computador e componentes de

computador. Nessa modalidade se enquadram, também, cursos, certificados, livros e etc.

- IV. Casos de emergência: Os valores acumulados podem ser utilizados em caráter de emergência para fim devidamente justificado que será previamente avaliado pela comissão responsável \*(sujeito a devolução do valor para fins não justificáveis).
- V. Jogos e Entretenimento: Podem ser utilizados na compra de jogos tanto físicos como virtuais e miscelâneas em jogos on-line.

OBS.: Todas as requisições de bonificação estão sujeitas a avaliação da diretoria de administrativo-financeiro da Bugware.

#### **4. DOS PEDIDOS**

- 4.1. Os pedidos deverão ser realizados em plataforma disponibilizada pela diretoria de administrativo-financeiro da Bugware e deverão conter tanto a finalidade quanto a descrição do pedido que deverá ser avaliado previamente pela diretoria em questão.
- 4.2. Os pedidos deverão ser atendidos no prazo de 3 dias úteis exceto em caráter de urgência devidamente justificada.
- 4.3. Após aprovação, o pedido poderá ser realizado e deverá ser feito por intermédio de gerente de administrativo-financeiro designado, utilizando a conta de banco própria da Bugware.
- 4.4. O pedido só poderá ser aprovado caso o requerente não tenha pendências com a diretoria de administrativo-financeiro ou com a Empresa Júnior.

#### **5. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**



bugWare

5.1. É de inteira responsabilidade do requerente o acompanhamento das datas e prazos de entrega dos pedidos feitos, bem como o bom uso e devolução de produtos defeituosos caso necessário.

5.2. Em caso de dúvidas entrar em contato via: Email: [bugware@iftm.edu.br](mailto:bugware@iftm.edu.br) ou WhatsApp: (34)984243488.

Uberaba, Minas Gerais, 06 de Maio de 2024

---

**Rafael de Oliveira Évora**

Presidente

---

**Matheus Henrique Maia**

Vice-presidente