



ESTATUTOS

CAPÍTULO I

NATUREZA, SEDE, PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS E OBJETIVO

Artigo 1º **Designação e objetivos**

O GAME, Grupo de Alunos de Marketing da ESCS, procura providenciar aos alunos, especificamente aos futuros Marketeers, um conjunto de atividades extracurriculares que complementem a sua aprendizagem na nossa Escola e que aproximem a instituição e os alunos do mercado de trabalho.

Com estes dois propósitos, pretendemos contribuir para que os futuros licenciados e mestres da ESCS sejam profissionais mais competentes, conectados e completos.

O GAME possui autonomia administrativa e financeira, tendo a Assembleia Geral da Associação de Estudantes da Escola Superior de Comunicação Social como fiscalizadora das suas atividades, em colaboração com o GAME.

Artigo 2º **Caráter e Duração**

O GAME funciona num âmbito puramente educacional, procurando assim desenvolver as capacidades dos membros da sua equipa, bem como com os quais irá interagir.

O GAME é um núcleo sem fins lucrativos, devendo todo o dinheiro recebido de institutos ou associações de juventude ser reinvestido na sua atividade, de modo a garantir a sustentabilidade do núcleo e a manutenção da qualidade nas suas atividades.

A atividade deste núcleo durará por tempo indeterminado.

Artigo 3º **Sede**

O GAME tem a sua sede na Escola Superior de Comunicação Social, Campus de Benfica do IPL, Lisboa.

Artigo 4º **Princípios fundamentais**

1. Democraticidade - Todos os estudantes têm o direito de participação na vida do núcleo;
2. Independência de vontade e opinião - Implica a não submissão do GAME a partidos políticos, organizações estatais, religiosas ou a quaisquer outras organizações que, pelo seu caráter, impliquem a perda de independência de vontade e opinião dos estudantes ou dos seus órgãos representativos;
3. Autonomia - O GAME goza de autonomia na elaboração dos respetivos estatutos e demais normas internas, na eleição dos seus órgãos dirigentes, na gestão e administração do respetivo património e na elaboração dos planos de atividades;
4. Respeito - Qualquer membro do GAME possui o direito a não ser discriminado e o dever de respeitar os restantes membros do núcleo;
5. Unicidade e representatividade - O GAME é unicamente representado pelos seus membros.

Artigo 5°

Objetivos

1. Diferenciar os alunos da ESCS através do desenvolvimento e aprofundamento do seu pensamento estratégico, tornando-os mais completos a nível pessoal e profissional;
2. Posicionar a ESCS como referência nacional na área de Marketing Integrado;
3. Contribuir para a compreensão do significado, fundamentos e desenvolvimento da área do Marketing na comunidade em que se insere, nomeadamente através da organização de eventos relacionados com temáticas do Marketing;
4. Integrar os alunos da ESCS na sociedade atual, em particular os alunos da Licenciatura de Publicidade e Marketing;
5. Criar um espírito de entreajuda entre alunos da ESCS;
6. Promover e facilitar a cooperação com os demais órgãos da Escola Superior da Comunicação Social;
7. Estabelecer ligações dos estudantes à realidade socioeconómica do país através das iniciativas desenvolvidas;
8. Promover a formação cívica, cultural e científica dos seus membros;
9. Contribuir para a participação dos seus membros na discussão dos problemas educativos;
10. Cooperar com todos os organismos estudantis, nacionais ou estrangeiros, cujos princípios não contrariem os aqui definidos.

Artigo 6°

Relação com outras organizações

É por opção dos cofundadores do GAME, Gonçalo Cunha e Francisco Caeiro, e por aconselhamento do Presidente da AEESCS, Pedro Henriques, que este núcleo se forme através da AEESCS. Com esta parceria, o GAME beneficiará da posição estabelecida que esta instituição tem, na obtenção de fundos monetários através das associações e institutos jovens.

As parcerias efetuadas com qualquer organização exterior ao núcleo, devem ser submetidas à apreciação e votação da Direção do GAME.

Artigo 7°

Membros

1. Podem ser membros do GAME todos os alunos que se candidatem e sejam selecionados nas fases de recrutamento indicadas para o efeito;
2. O Regulamento Interno especificará os direitos, obrigações e sanções dos membros e regerá todos os seus comportamentos;
3. Os membros, depois de inseridos no núcleo, podem integrar um dos três departamentos que o constituem: Desenvolvimento de Projetos, Comunicação e Recursos Humanos;
4. A progressão para cargos de Direção ou de coordenação de departamentos pode acontecer por sugestão ou substituição de membros superiores e deverá ser aprovada pelo conjunto dos coordenadores e membros da Direção.

CAPÍTULO II

DA ESTRUTURA E COMPETÊNCIAS

Artigo 8º

Órgãos

1. São órgãos do GAME a Direção e a Assembleia Geral;
2. O mandato dos órgãos do GAME é de 1 ano, não podendo ser renovável.

SECÇÃO I

DA DIREÇÃO

Artigo 9º

Composição

A Direção é o órgão executivo do GAME, sendo responsável pela gestão permanente do Núcleo e pela orientação da sua atividade.

1. Na fase inicial e até às primeiras eleições do núcleo, a Direção será constituída por 2 diretores-gerais e por 1 secretário-geral. Após as primeiras eleições, a Direção deverá ser constituída por 1 Presidente, 1 Vice-Presidente e 1 Secretário-Geral. O Presidente será o representante máximo do núcleo, na ausência deste, o Vice-Presidente assumirá as suas funções;
2. Ao Secretário-Geral compete redigir as atas, manter atual o seu registo nos livros e executar as tarefas que lhe sejam destinadas pelo Presidente ou pelo Vice-Presidente;
3. À Direção competirá nomear o Diretores de departamento do núcleo.

Artigo 10º

Quorum

1. A Direção reúne, ordinariamente, uma vez por semana;
2. As deliberações são tomadas por maioria simples dos membros em efetividade de funções;
3. O Presidente tem o voto de qualidade, competindo-lhe, mediante impossibilidade de aprovação de deliberação pela via da maioria simples, e só neste caso, decidir se aprova ou não a deliberação;
4. O Presidente pode ouvir os membros da Direção que entender para o ajudar na tomada de posição.

Artigo 11º

Representações

O Núcleo obriga-se pelas assinaturas conjuntas dos Diretores-Gerais e do Secretário-Geral. A partir das próximas eleições, o núcleo obriga-se pelas assinaturas conjuntas do Presidente, Vice-Presidente e do Secretário-Geral.

Artigo 12º

Competência

Compete à Direção:

1. Representar o GAME, organizando e supervisionando a sua atividade;
2. Prosseguir os objetivos do Núcleo enunciados no artigo 1º deste Estatuto;
3. Elaborar anualmente o Plano de Atividades e submeter à aprovação da Assembleia Geral;

4. Cumprir e fazer cumprir os Estatutos e as deliberações da Assembleia Geral;
5. Fazer a entrega em Inventário à Direção que lhe suceder, dos bens e documentos do Núcleo em perfeito estado de conservação;
6. Convocar reuniões e propor a realização de Assembleias-Gerais;
7. Fazer-se representar nas reuniões da Assembleia-Geral;
8. Registrar a presença dos membros nas reuniões da Assembleia Geral;
9. Selecionar e organizar os membros para o desempenho de funções efetivas nos departamentos ou em grupos de trabalho.

SECÇÃO II DA ASSEMBLEIA GERAL

Artigo 13º Definição

Assembleia Geral é o órgão deliberativo do GAME e as suas deliberações, aprovadas nos termos legais e estatutários, são vinculativas para todos os membros do Núcleo.

A Assembleia Geral é a reunião de todos os membros, no pleno gozo dos seus direitos, expressamente convocada nos termos de lei e do Regulamento Geral Interno do GAME.

Artigo 14º Composição

1. A Assembleia Geral é composta por todos os membros do Grupo de Alunos de Marketing da ESCS;
2. Todos os membros têm igual direito à participação, discussão e a serem esclarecidos sobre todas as matérias discutidas em assembleia.

Artigo 15º Reuniões

1. A Assembleia Geral reúne em sessões ordinárias e extraordinárias;
2. A Assembleia Geral ordinária será convocada obrigatoriamente uma vez por ano para efeitos de:
 - a) Eleger os órgãos do Núcleo;
 - b) Apreciar, discutir e votar outros quaisquer assuntos que lhe sejam apresentados, nomeadamente pela Direção.
3. A Assembleia Geral extraordinária reunirá sempre que for convocada pela Direção, a requerimento de pelo menos um quarto dos membros do GAME em pleno gozo dos seus direitos.

Artigo 16º Convocação

As Assembleias Gerais, são convocadas com uma antecedência mínima de cinco dias úteis, mediante aviso que o Núcleo fará circular por todos os membros, o qual conterà, no mínimo, a ordem de trabalhos, o dia, a hora e o local da reunião.

Artigo 17° Quorum

1. Qualquer Assembleia Geral reúne com a presença mínima de metade dos membros do Núcleo. Caso não haja número suficiente de presenças, a Assembleia Geral reúne meia hora mais tarde com qualquer número de membros presente;
2. As Assembleias Gerais só poderão deliberar validamente sobre a ordem de trabalhos para a qual foram convocadas;
3. As deliberações são tomadas por maioria simples e absoluta dos votos expressos pelos membros presentes e dependendo da matéria;
4. A alteração dos Estatutos é deliberada por 3 quartos dos votos expressos dos membros presentes;
5. A Assembleia Geral pode admitir a discussão de assuntos que não constem da ordem de trabalhos, desde que a ordem de trabalhos original esteja já cumprida e nisto concordem a maioria simples dos membros presentes.

Artigo 18° Competência

Compete à Assembleia Geral:

1. Deliberar sobre assuntos respeitantes ao GAME;
2. Sancionar os membros infratores, em conformidade com os preceitos estatutários;
3. Marcar a data das eleições sob proposta da Comissão Executiva.

CAPÍTULO III DAS ELEIÇÕES

Artigo 19° Eleições

1. A Direção será eleita para mandatos de um ano, não renováveis;
2. São elegíveis para a Direção, apenas os membros que tenham estado em atividade no núcleo durante pelo menos 6 meses e que no ano letivo seguinte ao período de eleições, se encontrem inscritos na ESCS;
3. As eleições serão realizadas por voto secreto, tendo todos os membros do GAME direito a um voto;
4. Todo o processo organizativo inerente às eleições, será da exclusiva responsabilidade do Secretário-Geral do GAME;
5. As candidaturas são entregues ao Secretário-Geral;
6. Em caso de empate procede-se à nova votação entre os candidatos em situação de igualdade.

Artigo 20° Marcação

1. As eleições são marcadas pela Assembleia Geral com pelo menos quinze dias de antecedência, tendo forçosamente que ter lugar num dia útil;
2. A época de eleições decorrerá no mês de maio.

Artigo 21º

Posse

Os órgãos dirigentes eleitos tomarão posse dos seus cargos, cinco dias úteis após o ato eleitoral, perante os órgãos dirigentes cessantes.

Artigo 22º

Eleições Antecipadas

1. Realizar-se-ão eleições antecipadas caso: se demitam o Presidente e o Vice-Presidente ou, pelo menos, mais de metade dos membros da Direção. No caso de apenas um dos cargos se demitir, os outros elementos da Direção deverão nomear um substituto. No caso de ser o Presidente a demitir-se, será necessário realizar-se novas eleições;
2. Em caso de demissão da Direção, os coordenadores dos departamentos assegurarão a gestão corrente do GAME até à realização de novas eleições.

CAPÍTULO IV

DA REVISÃO DOS ESTATUTOS

Artigo 23º

Da Revisão

1. A decisão de abertura do processo de alteração dos presentes estatutos pode ser efetuada depois de decorridos 3 meses sobre a sua entrada em vigor:
 - a) Pela Assembleia Geral;
 - b) Pela Direção do GAME;
2. O processo de alteração dos presentes estatutos é público e a sua organização é de responsabilidade do Secretário-Geral;
3. Todo e qualquer membro do núcleo tem o direito de apresentar propostas de alteração e ser esclarecido sobre qualquer questão referente às propostas apresentadas;
4. No processo de alteração existirá debate público, em plenário da assembleia-geral.

CAPÍTULO V

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Artigo 24º

Das Disposições Finais

1. O estatuto de membro do GAME não é incompatível com outros cargos associativos;
2. O mandato dos titulares dos órgãos é de um ano, não renovável;
3. Esta secção autónoma rege-se pelos presentes estatutos, legislação em vigor sobre a matéria e pelos regulamentos setoriais a aprovar e aprovados;
4. Compete à Direção Executiva do GAME resolver situações de omissão dos presentes estatutos de acordo com os interesses da maioria dos membros do núcleo;
5. Os membros dos órgãos pautarão a sua conduta de acordo com os princípios consagrados nos presentes estatutos e regulamento interno.

Artigo 25°
Das Disposições Transitórias

Os presentes estatutos entram em vigor, após a sua aprovação pela Assembleia Geral.

Nota: É mandatório que haja uma revisão dos estatutos após as primeiras eleições e a tomada de posse da respetiva Direção.

