



Regras de Participação

Todos os participantes devem aderir às seguintes regras:

1. Número de participantes. Cada equipa deve ser composta por **dois** estudantes. Todos os membros da equipa devem contribuir substancialmente para o desenvolvimento e implementação do jogo, tendo em conta que cada um pode estar encarregue de desenvolver uma parte específica do jogo.

2. Composição da equipa. Cada estudante pode fazer parte de apenas uma equipa, e cada equipa apresentará apenas um projeto.

3. Idade de participação das equipas. A categoria de participação das equipas será determinada pelo ciclo em que os alunos se encontram, sendo assim:

- É obrigatório que os membros das equipas pertençam ao mesmo ciclo de ensino.

- Cada ciclo deve inscrever-se na categoria correspondente.

CATEGORIA	CATEGORIA 1 Kids	CATEGORIA 2 Júnior	CATEGORIA 3 Sénior
Ciclo	7-9 anos de idade 2º ao 4º anos do 1º ciclo do Ensino Básico	10-11 anos de idade 5º e 6º anos do 2º ciclo do Ensino Básico	12-15 anos de idade 7º, 8º e 9º anos do 3º ciclo do Ensino Básico

4. Tecnologias a utilizar:

CATEGORIA	CATEGORIA 1 Kids	CATEGORIA 2 Júnior	CATEGORIA 3 Sénior
Tecnologia	Scratch 3.0	Scratch 3.0*	MakeCode Arcade

* Jovens do 2º ciclo (10-11 anos de idade 5º e 6º anos do 2º ciclo do Ensino Básico) podem criar o seu jogo de acordo com as características da categoria Sénior (utilizando a tecnologia MakeCode Arcade), sendo que passam a ser avaliadas nessa mesma categoria.

5. Distribuição do trabalho. Toda a conceção e implementação do projeto deve ser feita pelos membros da equipa. Embora gráficos, sons e música de outras fontes possam ser utilizados (como descrito no parágrafo seguinte), o código e os desenhos devem ser originais criados pela equipa. Os códigos ou



desenhos desenvolvidos por outros não podem ser utilizados. Por exemplo, a equipa não pode utilizar um código que tenha sido feito pelos seus mentores, pais, professores, outros estudantes, ou código que tenham obtido da Internet.

6. Idioma do projeto. Todos os projetos devem ser feitos em português ou em inglês.

7. Utilização de ilustrações, sons ou música da Internet. Podem ser utilizadas ilustrações, sons, ou música descarregada da Internet, desde que estes elementos sejam: (1) devidamente autorizado, e (2) creditado na descrição do jogo. Exemplos de créditos apropriados poderão ser:

- *“Imagens de fundo descarregadas de [freeimages.com](https://www.freeimages.com)”*
- *“Música de fundo descarregada de <https://pixabay.com/music/>”*

Nenhum material com direitos de autor, tal como música do iTunes ou imagens da Getty, pode ser utilizado.

8. Mentores. Opcionalmente, cada equipa pode ter um mentor adulto (professor, pais, etc.).

Os mentores apenas aconselharão a equipa, não escreverão o código nem conceberão qualquer parte do jogo. As atividades que podem realizar incluem: ensino de boas práticas de programação, orientar as crianças para obter informação adicional e princípios de conceção/digitação/implementação de jogos; aconselhamento sobre como utilizar gráficos, sons e música; condução de sessões de resolução de questões que levem a equipa a apresentar novas ideias; ajuda com a logística; dar feedback sobre como a equipa deve ser organizada e como deve gastar o seu tempo no projeto; e lembrar à equipa as regras do concurso, bem como os critérios de avaliação.

Em suma: um mentor não pode ajudar a equipa a desenvolver o seu jogo. O mentor certificar-se-á de que a equipa possui os conhecimentos necessários para poder desenvolver o seu próprio jogo.

9. Não serão permitidos “remixes”. Se o projeto final da equipa for um remix, deve ser um remix de um projeto que tenham iniciado após a data de início deste concurso. As equipas não podem apresentar como novo um projeto que seja uma mera mistura ou compilação de projetos de outros criadores. A cópia direta do código de outras pessoas não será permitida.

10. Entrega de projetos. Todos os projetos devem ser apresentados até às **23:59** do dia **5 de abril de 2027 (prazo limite)**. Os projetos que sejam entregues antes do prazo podem ser editados até lá.

11. Processo de envio. Uma vez criado o projeto, as equipas devem registar-se no link fornecido pela organização do concurso. Este link será disponibilizado no site do concurso, no início do mês de março.

Aquando da submissão do projeto, será também necessário enviar para o email crdxcportugal@dxc.com, o anexo II– Consentimento (disponível no site) para a participação no concurso DXC Code Challenge, e autorização para uso do material fotográfico e audiovisual das atividades levadas a cabo na empresa relacionadas com esta iniciativa.



12. Vencedores e Prêmios. Para cada região (conforme NUTS II) onde o concurso é realizado, será eleita uma equipa finalista para cada uma das categorias. De entre todos estes finalistas, o nosso júri selecionará os vencedores nacionais do concurso para as categorias Kids, Júnior e Sénior.

Cada membro da equipa receberá um prémio relacionado com a temática da programação e as novas tecnologias, como indicado a seguir:

- Finalistas regionais:
 - Categoria Kids;
 - Categoria Junior;
 - Categoria Senior;
- Vencedores nacionais:
 - Categoria Kids;
 - Categoria Junior;
 - Categoria Senior;

Todos os membros das equipas finalistas e vencedoras receberão um prémio. Sendo este um artigo relacionado com robótica.

*Caso não se verifique a representatividade de equipas a nível de regiões (conforme NUTS II), serão considerados como finalistas os cinco projetos com maior pontuação, para cada uma das categorias.

13. Cerimónia Final – Revelação dos vencedores e entrega de prémios – A cerimónia realizar-se-á em maio, em Lisboa da parte da tarde. O dia, local exato, horário e logística serão posteriormente divulgados.



Importante!

Os projetos que contenham qualquer falha grave não serão avaliados e não poderão ganhar qualquer tipo de prémio ou menção.

São consideradas falhas graves:

- ✓ Apresentar o projeto depois da data final – 5 de abril de 2027
- ✓ Os projetos com data de edição posterior a 5 de abril de 2027 serão desclassificados
- ✓ Plágio



- ✓ Qualquer tipo de material que não esteja em conformidade com as normas mencionadas no desafio

Por outro lado, os projetos com falhas menores serão avaliados e serão tidos em conta, mas ser-lhes-á atribuída uma penalização de 5% sobre a pontuação final que obtiverem.

Serão consideradas falhas menores:

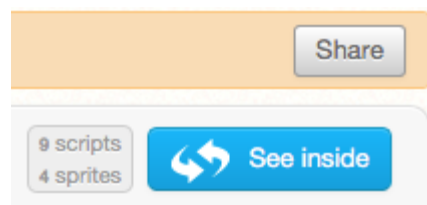
- ✓ Que uma equipa seja composta por mais ou menos membros do que o número estabelecido (equipas de 2).
- ✓ Que ao programa desenvolvido falte um ou mais dos requisitos listados na descrição do desafio.



Sugestões e Lembretes

Jogadores de teste. Encorajamos as equipas a partilhar o seu projeto com amigos, professores, família, e mentores para testar o jogo e fornecer feedback, uma vez que isto pode levar a melhorias no jogo. Estas pessoas não devem modificar diretamente ou fazer alterações ao projeto.

Partilhar o projeto. Recordamos às equipas que devem certificar-se de que o seu jogo é partilhado publicamente para que a DXC Technology o possa avaliar. Os projetos que não são partilhados publicamente não serão avaliados.



Conteúdo. Nenhum conteúdo ofensivo será permitido no jogo, código, comentários, descrição, gráficos, som ou música. Isto inclui linguagem obscena, conteúdo vulgar, ou conteúdo que discrimine aspetos como a raça, religião, sexo, idade ou capacidades.

Propriedade Intelectual e Direitos de Privacidade. O jogo pertencerá aos membros da equipa. A organização do concurso não reclamará qualquer tipo de Propriedade Intelectual sobre o conteúdo do jogo desenvolvido por cada equipa.



Publicidade, Marketing e Comunicados de Imprensa. As equipas, ao submeterem o seu projeto, autorizarão a organização do concurso a publicar o seu nome, projeto e fotos nas redes sociais, nos seus websites e noutras comunicações.

Conflitos de interesse. Os participantes podem ser familiares de empregados da DXC Technology e são bem-vindos a participar. Se qualquer membro do júri for um membro da família de um participante no concurso, não poderá avaliar o seu projeto.

Contacto. Se tiver alguma dúvida, por favor contacte-nos! crdxcportugal@dxc.com