



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 as equipas pertençam ao mesmo ciclo de ensino.

- Cada ciclo deve inscrever-se na categoria correspondente.

CATEGORIA	CATEGORIA 1 Júnior	CATEGORIA 2 Sénior
Ciclo	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. 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.

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

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. Entrega de projetos. Todos os projetos devem ser apresentados até às 23:59 do dia 19 de Maio de 2023 (prazo limite). Os projetos que sejam entregues antes do prazo podem ser editados até lá.

10. Processo de envio. Uma vez criado o projeto, as equipas devem registar-se no link fornecido pela DXC Technology.

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.

11. Vencedores e Prémios. 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 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 Junior:
 - Categoria Senior:
- Vencedores nacionais:
 - 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.

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 de 19 de Maio de 2022
- ✓ Os projetos com data de edição posterior a 19 de Maio de 2022 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.

Serão consideradas falhas menores:

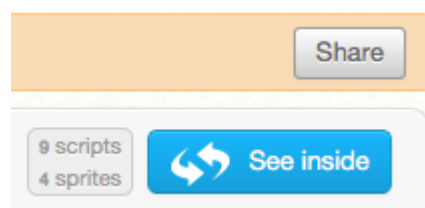
- ✓ Que uma equipa seja composta por mais ou menos membros do que o número estabelecido (equipas de 2).
- ✓ Que ao programa desenvolvido falte um ou mais dos requisitos listados na descrição do desafio.



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 DXC Technology 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 DXC a publicar o seu nome, projeto e fotos nas redes sociais, no website da DXC Technology e noutras comunicações.

DXC TECHNOLOGY

DXC CODE CHALLENGE



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. Qualquer pessoa relacionada com qualquer participante, membro do júri ou membro interno da DXC Technology não será elegível para ganhar qualquer um dos prémios deste concurso.

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