

## 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
<b>Ciclo</b>	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. 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.

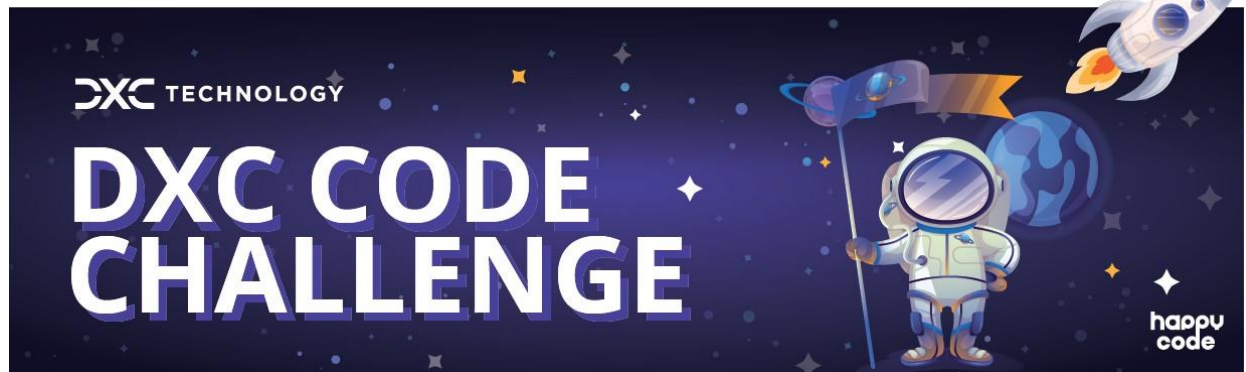
**5. Idioma do projeto.** Todos os projetos devem ser feitos em português ou em inglês.

**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”*
- *“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 **29 de Abril de 2024 (prazo limite)**. Os projetos que sejam entregues antes do prazo podem ser editados até lá.

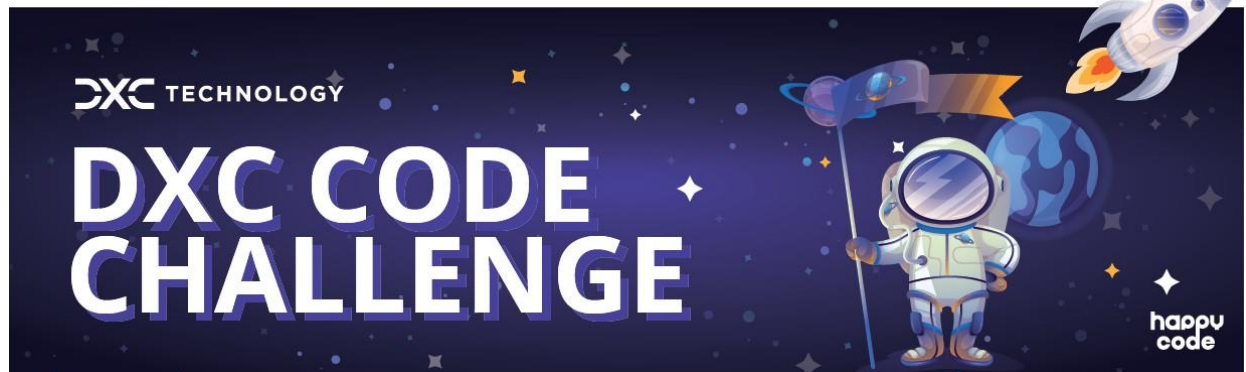
**10. Processo de envio.** Uma vez criado o projeto, as equipas devem registar-se no link fornecido pela organização do concurso. Este link será disponibilizado no site do concurso, no final do mês de março.

Aquando da submissão do projeto, será também necessário enviar para o email [crdxcportugal@dxc.com](mailto: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 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.

## **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 - 29 de abril de 2024
- ✓ Os projetos com data de edição posterior a 29 de abril de 2024 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.

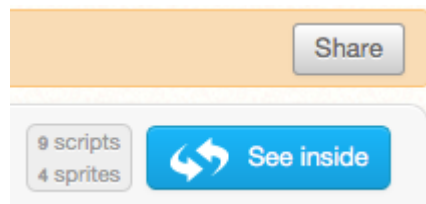
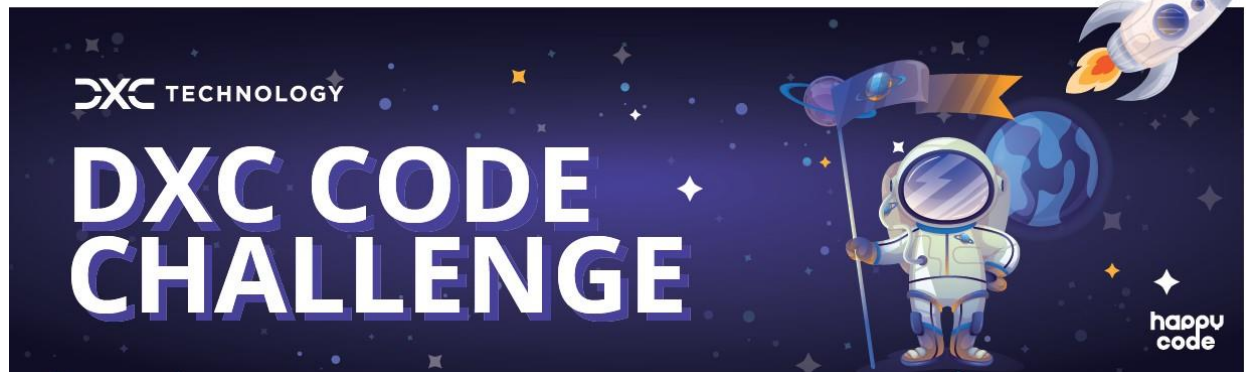
Serão consideradas falhas menores:

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

**Contacto.** Se tiver alguma dúvida, por favor contacte-nos! [crdxcportugal@dxc.com](mailto:crdxcportugal@dxc.com)