

Regras de Participação

Todos os participantes devem aderir às seguintes regras:

- 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.
- Composição da equipa.** Cada estudante pode fazer parte de apenas uma equipa, e cada equipa apresentará apenas um projeto.
- 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	CATEGORIA 2
Ciclo	10-12 anos de idade 5º e 6º anos do 2º ciclo do Ensino Básico	13-15 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 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 royaltyfreemusic.com”*

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 ou outros adultos apenas aconselharão a equipa, não escreverão o código nem conceberão o jogo. As atividades que podem realizar incluem: ensino de boas práticas de programação, 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 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 antes de 14 de Maio de 2021 (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.

11. Vencedores e Prémios. Haverá uma equipa vencedora em cada categoria e em cada cidade onde o concurso é realizado, que se tornará automaticamente finalista. De entre todos estes finalistas, o nosso júri selecionará o vencedor geral do concurso para as categorias Júnior e Sénior.

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

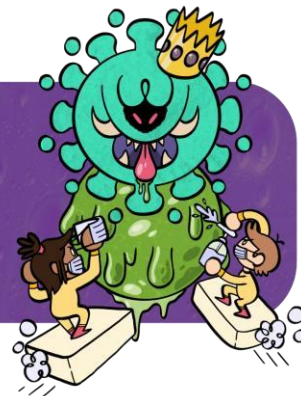
- Finalistas locais:
 - Categoria Junior:
 - Categoria Senior:
- Vencedores globais:
 - Categoria Junior: ○ Categoria Senior:

Os vencedores absolutos só receberão o prémio de acordo com a sua menção, os prémios locais são exclusivamente para as equipas finalistas.

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 14 de Maio de 2021
- Os projetos com data de edição posterior a 14 de Maio de 2021 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 não serão elegíveis para qualquer um dos prémios.

Serão consideradas falhas menores:

- Que uma equipa seja composta por mais membros do que o número estabelecido (máx. 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 código, comentários, inclui linguagem discrimine aspetos capacidades.



conteúdo ofensivo será permitido no jogo, descrição, gráficos, som ou música. Isto obscena, conteúdo vulgar, ou conteúdo que como a raça, religião, sexo, idade ou

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 IBERIA CODES



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! CRiberia@dxc.com