



Concurso

“Make Creative 2 - Oceanos Virtuais”

REGULAMENTO

A Universidade de Aveiro (UA), através dos Serviços de Biblioteca, Informação Documental e Museologia, promove, no âmbito do projeto *American Corner MediaLab*, a segunda edição do Concurso “*Make Creative*” designado “*Make Creative 2 - Oceanos Virtuais*” com vista à concretização e ao desenvolvimento de ideias inovadoras, que estimulem a criatividade e a capacidade de concretização e elaboração de artefactos tecnológicos com recurso a Realidades Mistas, Computação Física e Impressão 3D. O concurso insere-se no plano de atividades que o *American Corner* da UA desenvolve, com o apoio da Embaixada dos Estados Unidos da América em Portugal, e tem o suporte científico do Departamento de Comunicação e Arte e da Plataforma Tecnológica do Mar da Universidade de Aveiro.

O presente Regulamento foi aprovado pelo Reitor da Universidade de Aveiro e consagra os termos e as condições da participação do Concurso “*Make Creative 2 - Oceanos Virtuais*”, de acordo com os artigos seguintes:

Artigo 1.º

Objeto

O Concurso “*Make Creative 2 - Oceanos Virtuais*” tem por objeto a apresentação de candidaturas que visem a conceção e apresentação de um jogo digital em Realidade Virtual, subordinado à temática “Oceanos”.



Artigo 2.º

Objetivos

- 1 - O presente Concurso visa apoiar as ideias mais inovadoras, potenciando o espírito criativo dos candidatos na implementação tecnológica de um jogo em realidade virtual, subordinado ao tema “Oceanos”.
- 2 - O disposto no número anterior, tem como objetivos, em termos gerais:
 - a) Apoiar a comunidade na concretização de ideias criativas;
 - b) Promover a interdisciplinaridade e a cooperação;
 - c) Utilizar os recursos humanos e tecnológicos disponibilizados pelo American Corner MediaLab da Universidade de Aveiro;
 - d) Promover a sensibilização para os temas e problemáticas dos Oceanos (ver documento anexo ao Regulamento).

Artigo 3.º

Candidatos

- 1 - São admitidos ao Concurso “Make Creative 2 - Oceanos Virtuais” estudantes de qualquer ciclo de estudos da Universidade de Aveiro ou outros estudantes externos a esta Instituição.
- 2 - As candidaturas devem ser apresentadas por equipas constituídas por um mínimo de dois e um máximo de quatro elementos.
- 3 - Cada equipa candidata só pode integrar até um elemento externo à Universidade de Aveiro.
- 4 - A participação no concurso está sujeita aos impedimentos previstos no Código de Procedimento Administrativo.

Artigo 4.º

Apresentação das candidaturas

- 1 - A candidatura deve ser apresentada, em formulário próprio, anexo a este Regulamento, e que deve incluir obrigatoriamente:
 - a) Uma sinopse descritiva da ideia;
 - b) Um *storyboard* ou ilustrações explicativas do jogo a implementar;
 - c) Informação relativa aos elementos da equipa a concurso.
- 2 - As candidaturas devem ser enviadas para o endereço eletrónico sbidm-americancorner@ua.pt.
- 3 - As ideias admitidas a concurso devem ser originais, sendo os seus candidatos responsáveis, nos termos legais, pela sua originalidade e autoria.
- 4 - O número de candidaturas está limitado, não sendo admitidas mais do que uma ideia por equipa.
- 5 - Cada participante só pode integrar uma única equipa.



Artigo 5.º

Fases do Concurso

O concurso “Make Creative 2 - Oceanos Virtuais” decorre entre 16 de novembro de 2018 e fevereiro de 2019, de acordo com as seguintes fases:

a) Fase I:

- Submissão de candidaturas até 3 de dezembro de 2018.
- Pré-seleção e comunicação dos quatro projetos selecionados para a Fase II e anúncio dos trabalhos selecionados: dia 5 de dezembro de 2018.

b) Fase II (entre 05 de dezembro de 2018 a 14 de fevereiro de 2019):

- Período de trabalho no *American Corner MediaLab*, desde a prova de conceito à implementação do jogo.
- No laboratório os concorrentes terão à disposição todo o material tecnológico (*headsets* de realidade virtual e computadores), necessários para a conceção do projeto que deverão ser usados pelas equipas a concurso.

c) Fase III (15 de fevereiro de 2019):

- Apresentação final dos projetos e demonstração do protótipo, comunicação dos vencedores e entrega dos prémios.

d) Fase IV (27 de fevereiro de 2019):

- Apresentação do jogo vencedor à comunidade através de uma instalação aberta a todo o público na Biblioteca da UA.

Artigo 6.º

Júri

O júri do Concurso “Make Creative 2 - Oceanos Virtuais” tem a seguinte constituição:

- Representante dos Serviços de Biblioteca, Informação Documental e Museologia da UA, (presidente): Cristina Cortês, Diretora dos Serviços de Biblioteca, Informação Documental e Museologia da UA;
- Representante da Embaixada dos Estados Unidos da América em Portugal: Krystle Norman, Adida para a Imprensa e Cultura da Embaixada dos Estados Unidos;
- Representante da Plataforma Tecnológica do Mar da UA: Filomena Martins, Professora Associada do Departamento de Ambiente e Ordenamento da UA;
- Representante do Departamento de Comunicação e Arte da UA, especialista em jogos digitais e/ou Interação Homem-Máquina: Ana Isabel Veloso, Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da UA.



Artigo 7.º

Avaliação dos projetos selecionados

- 1 - A apresentação e avaliação dos projetos selecionados tem lugar em sessão pública que se realiza na Universidade de Aveiro, a 7 de fevereiro de 2019.
- 2 - Os candidatos fazem uma apresentação da respetiva ideia perante o júri do concurso, cuja duração não deverá ser superior a 5 minutos, mais 5 para mostrar protótipo funcional.
- 3 - O júri avalia as ideias e os protótipos apresentados tendo em conta os seguintes critérios e pontuação.

CrITÉrios	Pontuação
Originalidade:	1 a 5
Originalidade do artefacto tecnológico.	
Capacidade de Comunicação:	1 a 5
Capacidade de comunicar uma ideia original.	
Interdisciplinaridade:	1 a 5
A solução é apresentada com recurso a conhecimento integrado, vindo de várias áreas disciplinares ou científicas.	
Usabilidade e Acessibilidade:	1 a 5
A aplicação funciona de uma forma adequada sob o ponto de vista da eficácia, eficiência e satisfação do utilizador.	

(Pontuação: 1 - Não revela; 2 - Revela de forma insuficiente; 3 - Revela; 4 - Revela de forma evidente; 5 - Revela de forma excelente)

- 4 - Cada membro do júri atribui a cada equipa e para cada um dos critérios mencionados a pontuação entre 1 e 5 pontos, sendo que a pontuação total é no mínimo 5 e no máximo 20 pontos.
- 5 - A pontuação total é estabelecida através da soma das pontuações obtidas em cada critério, e posteriormente calculada a média das pontuações de todos os membros.
- 6 - A pontuação final é calculada através da média dos pontos atribuídos por cada elemento do júri.
- 7 - Em caso de empate, a decisão sobre a classificação dos projetos cabe ao presidente do júri.



Artigo 8.º

Prémios

- 1 - O prémio do concurso é atribuído à equipa que some mais pontos, de acordo com o artigo anterior.
- 2 - O prémio a atribuir no âmbito do Concurso “*Make Creative 2 - Oceanos Virtuais*” é constituído por um vale no valor de 500,00 € (quinhentos euros) e a instalação temporária do protótipo concebido pelos vencedores na Biblioteca da Universidade de Aveiro.
- 3 - Ao júri do concurso é reservado o direito da não atribuição dos prémios se considerar que as obras apresentadas não reúnam as condições mínimas para serem eleitos vencedores, isto é, se a média de pontuação do júri for inferior a 5 pontos.

Artigo 9.º

Exclusão de candidaturas

- 1 - A Universidade de Aveiro reserva-se o direito de recusar candidaturas que sejam consideradas ilícitas por violação de disposições sobre Propriedade Intelectual e demais legislação em vigor, e sem prejuízo da responsabilidade civil ou criminal a que haja lugar.
- 2 - A Universidade de Aveiro reserva-se o direito de suprimir quaisquer candidaturas e projetos que não respeitem os fins e valores do concurso.
- 3 - A Universidade de Aveiro reserva-se o direito de excluir, a todo o tempo, qualquer candidato que viole as regras e ou adote comportamentos prejudiciais à finalidade inerente à realização do concurso e da instituição.

Artigo 10.º

Confidencialidade e utilização de dados

- 1 - A Universidade de Aveiro é responsável pelo tratamento informático e confidencial dos dados pessoais de todos os candidatos e garante a sua proteção e utilização unicamente para os fins do presente concurso, de acordo com a legislação em vigor.
- 2 - A participação no concurso “*Make Creative 2 - Oceanos Virtuais*” autoriza a Universidade de Aveiro a utilizar livremente o conteúdo dos projetos designadamente para iniciativas promocionais.

Artigo 11.º

Disposições finais

- 1 - A participação no Concurso “*Make Creative 2 - Oceanos Virtuais*” pressupõe o conhecimento e aceitação prévios dos termos e condições do presente Regulamento.
- 2 - O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua aprovação pelo Reitor da Universidade de Aveiro.