REGRAS CONCURSO NPMAKER
- CONCURSO DE PROJETOS MAKER –

Este documento contém as regras gerais para o concurso de Projetos Maker da GeniusCon, que acontecerá entre os dias **7 a 9 de outubro de 2026,** presencialmente no Centro de Eventos de Jacarezinho/PR. O objetivo do concurso é promover a cultura maker, realizar a exposição de projetos MAKER dos Norte Pioneiro do Paraná em um ambiente que ao mesmo tempo em que promove uma competição sadia, estimula o desenvolvimento de habilidades, como por exemplo: maior senso de organização, criatividade, concentração, trabalho em equipe, bem como a autonomia, persistência, entre outros, além de promover a troca de experiências e a conexão entre os participantes.

1. DOS PRINCÍPIOS E OBJETIVOS

O concurso NPMAKER é um evento de caráter amistoso, que visa selecionar e premiar os melhores projetos Maker **desenvolvidos no Norte Pioneiro do Paraná**, especialmente nas escolas pertencentes aos NRE's de Cornélio Procópio, Ibaiti, Jacarezinho e Wenceslau Braz, e as Instituições de ensino Parceiras do Projeto NPMAKER: IFPR e UENP. O concurso tem o objetivo promover a divulgação e valorização dos projetos executados por professores e estudantes do Norte Pioneiro do Paraná, além de fornecer um ambiente favorável para a troca de informações entre praticantes da cultura maker, criando uma rede de conexões e fortalecendo o ecossistema maker local. Cabe aos participantes competir com honestidade, responsabilidade e ética. Quaisquer atitudes que venham em sentido contrário a esta finalidade ferem os princípios deste evento.

2. DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

2.1. Podem participar do CONSURSO NPMAKER todas as pessoas com 10 anos ou mais, que se inscreverem na forma estabelecida neste Regulamento, e desde que atendam, cumulativamente, aos seguintes requisitos:

2.2. Ter efetuada a inscrição na plataforma oficial do evento conforme item 4.

2.3. No caso dos participantes menores de 18 anos, deve ser encaminhado a organização por e-mail (contato@geniuscon.com.br) o ANEXO I deste regulamento,

denominado “Autorização de participação”, assinada pelos responsáveis juntamente com uma cópia de documento com foto. A autorização encontra-se em formato aberto para download e inserção de dados no site www.geniuscon.com.br/npmaker .

2.4. Cada participante deverá trazer seus próprios equipamentos (laptop, tablet e outros) para apresentar o seu projeto no concurso, a organização não se responsabilizará pelo fornecimento destes, bem como a guarda dos equipamentos é de inteira responsabilidade dos participantes.

2.5. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.

3. DAS CATEGORIAS DE COMPETIÇÃO

O consurso NPMAKER será divido em 2 categorias para que a avaliação seja justa e equilibrada;

3.1. CATEGORIA JÚNIOR: se enquadram nesta categoria projetos de ensino fundamental 1 e 2;

3.2. CATEGORIA SÊNIOR: se enquadram nesta categoria projetos de ensino médio, médio técnico e graduação.

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1. A inscrição deverá ser realizada a partir da publicação deste regulamento até às **23h59 do dia 20 de setembro de 2026**.

4.2. As equipes devem obrigatoriamente já estar definidas no momento da inscrição;

4.3. As equipes devem ser formadas por no mínimo três (3) e no máximo cinco (5) participantes;

4.4. Apenas serão aceitas as inscrições feitas de forma online, por meio do link: **https://event4you.com.br/geniuscon/**;

4.5. **TODOS** os integrantes devem fazer suas inscrições individuais nas categorias de inscrição que melhor se identificarem;

4.6. **APÓS** todos estarem inscritos, o CAPITÃO/RESPONSÁVEL da equipe deverá acessar o link: **https://event4you.com.br/geniuscon/** realizar login, acessar a área: **MINHAS INSCRIÇÕES ⟶ GENIUSCON ⟶ COMPETIÇÕES,** localizar a

atividade **GENIUSCOMBOT NPMAKER** e inscrever a equipe informando o **NOME DA EQUIPE**, uma breve descrição do projeto, NRE que faz parte, categoria do projeto (JÚNIOR ou SÊNIOR) e o **CPF** de todos os integrantes (também previamente inscritos);

4.7. Caberá à comissão organizadora aprovar ou reprovar as composições de time e validar as inscrições.

4.8. Não há taxa de inscrição para participação no concurso NPMAKER.

IMPORTANTE: Todas as equipes compostas por integrantes menores, devem estar acompanhadas por um responsável com mais de 18 anos. Esse responsável pode ser o(a) professor(a) e ele(a) deverá estar inscrito(a) na equipe.

5. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO

O concurso NPMAKER conta com **60 vagas** para exposição dos projetos nos dias e horários determinados no item 7. Caso o concurso **receba mais** inscrições do que vagas disponíveis, a escolha dos projetos expositores se dará por **SORTEIO**, seguindo os seguintes critérios:

5.1. Serão destinadas **12 vagas(6 por categori**a) para cada NRE parceiro do projeto NPMAKER(Cornélio Procópio, Ibaiti, Jacarezinho e Wenceslau Braz);

5.2. Serão destindas **12 vagas** para Instituições de ensino técnico e de nível superior, sendo **6 vagas por categoria.**

5.3. Quando as vagas de uma categoria (JÚNIOR OU SÊNIOR), dos NRE/Instituições de ensino parceiras não forem preenchidas, automaticamente, a vaga passa para a próxima categoria;

5.4. Quando os inscritos de um NRE/Intituição parceira não preencherem as vagas destinadas a eles, o sorteio será feito para os projetos de ambos, respeitando inicialmente, a categoria da vaga disponível (JÚNIOR OU SÊNIOR).

5.5. Esgotando-se os projetos excedentes desenvolvidos na região do NORTE PIONEIRO DO PARANÁ, as vagas podem ser ocupadas por projetos de instituições de ensino de outras regiões do estado ou do país.

IMPORTANTE: Esgotando-se as vagas, os projetos dos NRE's ou das Insituições de ensino parceiras, podem verificar a possibilidade de expor no estande das instituições, porém sem a possibilidade de concorrer a premiação.

6. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os projetos inscritos neste concurso serão avaliados por 3 membros da comissão de organização do evento. Para a atribuição de pontuação do concurso NPMAKER, serão atribuídos de 0 a 10 pontos, para os itens descritos a seguir:

6.1. Criatividade e Inovação: Originalidade das ideias apresentadas e a abordagem criativa para resolver um problema ou atender a uma necessidade.

6.2. Empreendedorismo e Viabilidade: Potencial do projeto de se transformar em um negócio. Possibilidade de geração de renda, viabilidade de venda do projeto/ideia para mercado.

6.3. Aplicação Prática: Quão prático e aplicável é o projeto no mundo real, levando em conta se ele aborda uma necessidade real ou resolve um problema relevante;

6.4. Impacto na Sociedade: Contribuição do projeto para melhorias sociais, ambientais ou comunitárias, possibilidade de gerar um impacto positivo a longo prazo;

6.5. Construção do Protótipo: Qualidade e a complexidade do protótipo construído, levando em consideração se ele demonstra claramente a funcionalidade e a ideia do projeto;

6.6. Execução Técnica: Eficiência da implementação técnica do projeto, considerando o grau de dificuldade de execução do projeto;

6.7. Qualidade de Construção: Qualidade e criatividade na escolha dos materiais e a precisão da construção do projeto, levando em conta detalhes estéticos e funcionais;

6.8. Colaboração e Trabalho em Equipe: Colaboração, comunicação e compartilhamento de responsabilidades dos membros da equipe para execução do projeto;

6.9. Metodologia utilizada: Clareza ao explicar as ferramentas, materiais e métodos utilizados na construção do projeto;

6.10. Apresentação e Comunicação Oral: Habilidade da equipe de apresentar o projeto de maneira clara e persuasiva, destacando seus pontos fortes, inovações e diferenciais.

7. DAS APRESENTAÇÕES

7.1. A lista com os projetos selecionados para apresentação será divulgada no site oficial (https://www.geniuscon.com.br/npmaker) até o dia **25/09/2026.**

7.2. Os projetos inscritos neste concurso irão se apresentar em escalas durante os dias 7, 8 e 9 de outubro conforme tabela a seguir:

DIA	HORÁRIO	VAGAS
7/10/2026	8H30 – 12H	12
7/10/2026	13H30 – 17H	12
8/10/2026	8H30 – 12H	12
8/10/2026	13H30 – 17H	12
9/10/2026	8H30 – 12H	12
9/10/2026	16H	Cerimônia de premiação

7.3. A escala de apresentações será definida no dia **28/09 às 19h** por meio de uma live. O acesso à live será divulgado pela comissão organizadora no Instagram do evento (@geniuscon.sri), no grupo **Robótica & Maker NP** do *whatsapp* e pelo site **(https://www.geniuscon.com.br/npmaker)** até **25/09/2026.**

7.4. O acesso à live será divulgado pela comissão organizadora Serão dispobibilizados balcões de 1m x 0,50cm para exposição dos projetos;

7.5. Os participantes devem chegar com 30 miutos de antecedência para organizar seus espaços. Não haverá reserva de espaços;

7.6. Haverá disponibilidade de tomadas no local;

7.7. Para necessidades específicas a comissão de organização do evento deverá ser consultada pelo e-mail: contato@geniuscon.com.br ;

7.8. Os projetos poderão ser apresentados por um ou mais integrantes da equipe;

7.9. As apresentações se encarrem no dia 9 de outubro de 2026 às 12h;

7.10. O anúncio dos 3 projetos com maior pontuação de cada categoria será feito na cerimônia de premiação no dia 9 de outubro as 16h juntamente a premiação das demais competições do evento.

8. DA PREMIAÇÃO

As 3 equipes com maior pontuação em cada categoria do concurso NPMAKER(JÚNIOR E SÊNIOR) receberão premiação em dinheiro conforme à seguinte ordem:

- **CATEGORIA JÚNIOR**:

I. 1º Lugar - R$ 300,00

II. 2º Lugar - R$ 200,00

III. 3º Lugar - R$ 100,00

- **CATEGORIA SÊNIOR:**

I. 1º Lugar - R$ 300,00

II. 2º Lugar - R$ 200,00

III. 3º Lugar - R$ 100,00

8.1. A previsão é de que o pagamento seja feito via PIX pelo tesoureiro da ASRI-NP logo após a cerimônia de premiação, mediante assinatura de recibo pelos integrantes da equipe que estiverem presentes no evento;

8.2. Caso não seja possível o disposto no item 8.1., os vencedores deverão entrar em contato com a comissão organizadora através do e-mail contato@geniucon.com.br para informar os dados bancários, no prazo máximo de 01 (uma) semana após a divulgação oficial do resultado, sob pena da perda automática do direito ao prêmio.

8.3. O valor da premiação será depositado em conta corrente de um dos membros da equipe obrigatoriamente sendo este titular da referida conta. No caso de os integrantes não possuírem conta bancária, deverá ser indicado por e-mail contato@geniucon.com.br um maior responsável para receber o depósito, devendo todos da equipe estarem copiados no e-mail.

8.4. O depósito será realizado somente após o envio à comissão organizadora do recibo de premiação assinado pelo responsável da equipe.

8.5. Nos casos de indicação de um maior responsável pelo recebimento, a conta indicada bem como o recibo deverá estar em nome deste.

8.6. O prêmio oferecido é intransferível. A não aceitação pela equipe ganhadora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob hipótese alguma, a transferência ou a substituição do prêmio.

8.7. Parágrafo único: No caso do disposto no item 8.3, o depósito será liberado após todos os integrantes da equipe responderem o respectivo e-mail dando ciência e concordando com a indicação.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1. Será feito um sorteio com os NRE's de Cornélio Procópio, Ibaiti, Jacarezinho e Wenceslau Braz para definição do dia e turno da apresentação dos seus respectivos projetos, podendo haver compartilhamento do espaço se necessário;

9.2. Em caso de número insuficiente de inscrições (no mínimo 20 inscrições confirmadas) o consurso poderá ser cancelado, caso isso aconteça, os inscritos serão informados e a decisão será colocada nos canais oficiais do evento (site e redes sociais).

9.3. Previsão de horários das atividades durante os dias da feira: de **7/10 a 9/10** das **8h30 às 12h e** das **13h30 às 17h.**

9.4. Manifestações gerais deverão ser dirigidas à comissão de organização para eventuais análises.

9.5. Para os casos não previstos neste documento, a comissão de juízes e a organização do evento, seguindo princípios e procedimentos adotados em eventos internacionais decidirão sobre os encaminhamentos pertinentes.

10. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

10.1. Os participantes, no ato da inscrição neste Campeonato e uma vez sendo finalistas e/ou premiados, autorizam a utilização, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, de seu nome e imagem, e ainda, do nome, imagem e características do Projeto apresentado, no todo ou em parte, em qualquer meio/veículo escolhido pela organizadora, especialmente virtual, a qualquer tempo e por período indeterminado, sem restrição de quantidade, qualidade e frequência, mesmo que para fins publicitários, sem que isso lhe implique qualquer tipo de ônus e/ou contrapartida devida pela comissão organizadora.

Jacarezinho, 25 de agosto de 2026.

Angélica Cristina Cordeiro Moreira
Presidente ASRI-NP

Renata Dias de Campos Tardelli
Coord. Comissão Organizadora

ANEXO I

AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Eu,_____

RG:_____, CPF:_____, responsável pelo menor_____,

RG: _____, CPF: _____, declaro que o(a) autorizo a participar do CONCURSO NPMAKER, concurso de projetos MAKER da GeniusCon2026, no Centro de Eventos de Jacarezinho, durante os dias 7, 8 e 9 de outubro de 2026,. Declaro ainda de que estou ciente e de acordo com o regulamento da categoria do qual o menor acima está inscrito, disponível em: https://www.geniuscon.com.br/npmaker

[Cidade], [dia] de [mês] de 2026.

_____

[nome do responsável]

[CPF]