

REGRAS GENIUS COMBOT NPMAKER - CONCURSO DE PROJETOS MAKER –

1. INTRODUÇÃO

Este documento contém as regras gerais para o concurso de Projetos Maker da GeniusCon, que acontecerá entre os dias **04 e 06 de outubro de 2023**, 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.

2. 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. 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.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. A inscrição deverá ser realizada a partir da publicação deste regulamento até às **23h59 do dia 24 de setembro de 2023**.

3.2. Poderão se inscrever até **40 equipes/projetos**;

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

~~**3.4.** As equipes devem ser formadas por no mínimo três (3) e no máximo cinco (5) participantes;~~

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

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

3.7. 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 e o **CPF** de todos os integrantes (também previamente inscritos);

3.8. Caberá à comissão organizadora aprovar ou reprovar as composições de time.

3.9. Não há taxa de inscrição para participação no concurso NPMaker.
IMPORTANTE: Todas as equipes composta por integrantes menores, devem ser acompanhadas por um responsável com mais de 18 anos (que deverá estar inscrito).

4. 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:

4.1. Criatividade e Inovação:

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

4.2. 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.

4.3. 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;

4.4. Impacto na Sociedade:

Contribuição do projeto para melhorias sociais, ambientais ou comunitárias, possibilidade de gerar um impacto positivo a longo prazo;

4.5. Construção do Protótipo:

Qualidade e a complexidade do protótipo construído, levando em consideração se ele demonstra claramente a funcionalidade e a ideia do projeto;

4.6. Execução Técnica:

Eficiência da implementação técnica do projeto, considerando o grau de dificuldade de execução do projeto;

4.7. Qualidade de Construção:

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

4.8. Colaboração e Trabalho em Equipe:

Colaboração, comunicação e compartilhamento de responsabilidades dos membros da equipe para execução do projeto;

4.9. Metodologia utilizada:

Clareza ao explicar as ferramentas, materiais e métodos utilizados na construção do projeto;

4.10. Apresentação e Comunicação Oral:

Habilidade da equipe de apresentar o projeto de maneira clara e persuasiva, destacando seus pontos fortes, inovações e diferenciais.

5. DAS APRESENTAÇÕES

5.1. Os projetos inscritos neste concurso irão se apresentar em escalas durante os dias 4, 5 e 6 de outubro conforme tabela a seguir:

DIA	HORÁRIO	VAGAS
04/10/2023	8H30 – 12H	10
04/10/2023	13H30 – 17H	10
05/10/2023	8H30 – 12H	10
05/10/2023	13H30 – 17H	10
06/10/2023	MANHÃ	Exposição geral e resultados parciais
06/10/2023	16H	Cerimônia de premiação

5.2. Serão disponibilizadas mesas de diversos formatos e tamanhos para exposição dos projetos;

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

5.4. Haverá disponibilidade de tomadas no local;

5.5. Para necessidades específicas a comissão de organização do evento

deverá ser consultada pelo e-mail: contato@geniuscon.com.br ;

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

5.7. As apresentações se encerrarão no dia 05 de outubro de 2023 às 17h;

5.8. O anúncio dos 3 projetos com maior pontuação será feito na cerimônia de premiação no dia 06 de outubro às 16h juntamente a premiação das demais competições do evento.

6. DA PREMIAÇÃO

6.1. As 3 equipes mais bem classificadas na categoria “NPMAKER” receberão premiação em dinheiro conforme à seguinte ordem:

I. 1º Lugar - R\$ 300,00

II. 2º Lugar - R\$ 200,00

III. 3º Lugar - R\$ 100,00

6.2. 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.

6.3. 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.

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

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

6.6. 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.

6.7. Parágrafo único: No caso do disposto no item 6.3, o depósito será liberado após todos os integrantes da equipe responderem o respectivo e-mail dando ciência e concordando com a indicação.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1. 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;

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

7.3. Previsão de horários das atividades durante os dias da feira: de **04/10 a 06/10 das 8h30 às 12h e das 13h30 às 17h.**

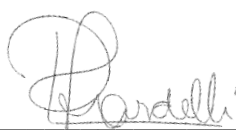
7.4. Manifestações gerais deverão ser dirigidas à comissão de organização para eventuais análises.

7.5. 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.

8. CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

8.1. 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, 31 de agosto de 2023.



Renata Dias de Campos Tardelli
Coord. Comissão Organizadora