

Regulamento do Concurso

KCITAR CHALLENGE'21

Artigo 1.º

Âmbito

1. O presente regulamento estabelece as regras a aplicar na 1.ª edição do Concurso Escolar “KCITAR CHALLENGE” que irá decorrer no ano letivo de 2020/2021 no território de todas as Escolas do Ensino Secundário e Ensino Profissional da região do Algarve, Portugal.
2. O tema do Concurso Escolar é a área de TICE – Tecnologias de Informação, Telecomunicações e Electrónica.

Artigo 2.º

Objetivos

O Concurso Escolar KCITAR CHALLENGE'21 tem os seguintes objetivos:

1. Promover o estudo das áreas de TICE (Tecnologias de Informação, Comunicação e Electrónica), através da realização de trabalhos em grupo, multidisciplinares, entre os alunos do Ensino Secundário.
2. Promover novas estratégias de ensino, recorrendo à realização de projetos e a investigação aplicada.
3. Promover o desenvolvimento da literacia digital, procurando desenvolver competências em Internet das Coisas, Robótica, Informática e Electrónica.
4. Desenvolver nos alunos do ensino secundário o gosto pelas áreas de TICE, promovendo o seu seguimento de estudos nestas áreas no ensino superior.
5. Promover a Universidade do Algarve, o Instituto Superior de Engenharia e os seus cursos junto da comunidade escolar do Algarve.
6. Promover a cooperação e o estabelecimento de parcerias entre professores do ensino secundário e do ensino superior (neste caso da Universidade do Algarve).

Artigo 3.º

Destinatários

O presente concurso destina-se à participação de alunos dos estabelecimentos educativos públicos ou privados, do ensino secundário e profissional, que frequentem no ano letivo de 2020/21 os 10.º, 11.º ou 12.º ano de escolaridade, numa escola da região do Algarve.

Artigo 4.º

Condições de Participação

1. A participação é feita em equipa, que inclui um grupo de 2 a 6 alunos e um professor responsável/orientador.
2. A participação no concurso implica o preenchimento e submissão prévia, por parte do professor responsável/orientador, da inscrição no concurso, disponível na página web do concurso em <https://kcitarchallenge.ualg.pt/>, de acordo com as datas definidas no artigo 6.º.
3. Existe a limitação de inscrição a uma única equipa por aluno participante.
4. Existe a limitação de inscrição a um máximo de 2 equipas por cada professor responsável/orientador.

Artigo 5.º

Projeto a Concurso

1. A organização disponibilizará um kit a cada grupo participante para a construção e programação de um carro/robot autónomo, que inclui: 1 Arduino Uno, 2 motores, 2 rodas, 1 cabo USB, 1 plataforma/suporte para o robot, 1 sensor de ultra-sons, 1 driver para os motores, 1 sensor shield para arduino Uno, 1 servomotor, 1 suporte para pilhas. O kit é entregue à escola e será cedido definitivamente à escola no final do concurso, caso o grupo participe no concurso (enviando o vídeo, códigos e esquema de ligações); caso o grupo desista da participação no concurso, o kit deverá ser devolvido à organização.
2. Para a elaboração do projeto, podem ser utilizados componentes eletrónicos adicionais aos fornecidos no kit, como por exemplo novos sensores, desde que sejam mantidos os seguintes componentes fornecidos no kit: arduino Uno como controlador geral, alimentação de 6V e/ou 9V contínuos por pilhas/bateria, motores e rodas fornecidas.

3. Cada equipa deverá construir um carro/robot que ande a direito e que mude a sua trajetória, ou corrija a sua trajetória, para evitar tocar nos obstáculos. Poderá ainda ser construído uma carroçaria ou design exterior para o carro/robot (em papel, cartão, ou outros materiais que queiram considerar), para poderem participar no prémio Design.
4. Durante o concurso, os grupos participantes deverão preparar um vídeo com a duração máxima de 5 minutos, onde devem apresentar a equipa, a construção do projeto e a demonstração do funcionamento e performances do carro/robot. Devem ainda preparar um documento/relatório com os códigos fonte utilizados no arduino, assim como o esquema de ligações utilizado na construção do robot e uma breve descrição do projeto (características e funcionalidades). O vídeo e o relatório devem ser submetidos na página web do concurso, ou enviados para o email do concurso, até à data limite definida no artigo 6º do presente regulamento, sendo esta uma condição obrigatória para participação.
5. Existe a limitação de participação a um máximo de 20 equipas/grupos, de acordo com a ordem de inscrição. O número máximo de grupos participantes pode ser aumentado, de acordo com as disponibilidades de kits a fornecer aos participantes, por parte da organização.

Artigo 6º

Datas

As datas importantes para a participação no concurso são as seguintes:

1. Inscrição até ao final do dia 14 de Maio de 2021.
2. Envio do vídeo com apresentação da equipa e do projeto, junto com os códigos de programação do robot e um esquema das ligações efetuadas, até final do dia 11 de Junho de 2021.
3. Comunicação de resultados no dia 16 de Junho de 2021.
4. Entrega de prémios no dia 18 de Junho, em Faro, aos grupos vencedores (ou ao representante do grupo, na impossibilidade do grupo estar presente).
5. No caso de não haver condições para o cumprimento das datas por motivos externos à organização, serão marcadas novas datas, devidamente divulgadas na página web do concurso.

Artigo 7º

Prémios

1. Serão atribuídos prémios a 2 categorias: Design (1 prémio), Projeto (3 prémios).
2. Os prémios a atribuir serão divulgados na página web do concurso e comunicados por email, na data definida para o efeito.
3. A entrega de prémios é feita presencialmente, no Instituto Superior de Engenharia em Faro, mas pendente de condições favoráveis à sua realização presencial.
4. A todos os participantes será também atribuído um diploma de participação.

Artigo 8º

Critérios de avaliação

1. O júri será composto por 5 especialistas designados pela organização e cujos nomes serão divulgados na página web do concurso.
2. A participação no concurso inclui a avaliação do projeto em 2 categorias, resultando a atribuição dos prémios: Design (1 prémio), Projeto (3 prémios).
O prémio Design, será atribuído ao 1º classificado de uma avaliação dos membros do júri relativa ao design e layout do carro/robot.
No prémio Projeto serão atribuídos prémios aos 3 melhores projetos na sua globalidade, classificados pelos membros do júri segundo uma avaliação que contempla vários parâmetros do desenvolvimento do projeto e do concurso: vídeo de apresentação do projeto; complexidade do projeto executado; cumprimento do objetivo de andar e evitar os obstáculos; desempenho na prova de design; eficiência na utilização dos sensores vs. velocidade; e relatório.
3. A decisão do júri é definitiva e inapelável, não sendo suscetível de qualquer tipo de recurso.

Artigo 9º

Promoção e Divulgação

1. Os participantes consentem o registo e divulgação de todo e qualquer material audiovisual relacionado com a sua participação no KCITAR CHALLENGE, por parte da organização, nomeadamente nas plataformas digitais.
2. Plataformas digitais para divulgação:
Página da Universidade do Algarve: <http://www.ualg.pt>
Página web do concurso: <https://kcitarchallenge.ualg.pt/>
Contacto email: kcitarchallenge@ualg.pt

Facebook do concurso: <https://www.facebook.com/kcitarchallenge.ualg/>

Instragram do concurso: <https://www.instagram.com/kcitarchallenge/>

Twitter do concurso: <https://twitter.com/kcitarchallenge>

Artigo 10º

Aceitação do Regulamento

A participação no concurso implica a plena aceitação das regras do presente regulamento.

Artigo 11º

Disposições Finais

1. A organização não se responsabiliza pela anulação, adiamento ou alteração do Concurso Escolar KCITAR CHALLENGE'21, em virtude de circunstâncias imprevistas.
2. Os casos omissos e as dúvidas que sejam suscitadas na aplicação deste regulamento ou eventuais reclamações emergentes do Concurso serão esclarecidas e resolvidas pela organização do concurso.
3. A organização do concurso reserva-se o direito de excluir a participação de grupo ou projeto que não obedeça integralmente aos princípios do presente regulamento, ou que seja considerado inadequado face aos objetivos da iniciativa.
4. A presente calendarização poderá ser objeto de ajustamento em função, nomeadamente, do calendário escolar e do volume de candidaturas apresentadas.
5. A organização poderá, em qualquer altura, introduzir alterações ao presente Regulamento, se razões ponderosas assim o justificarem.

Artigo 12º

Aviso legal

1. Os participantes consentem que todas as informações prestadas à organização do concurso KCITAR CHALLENGE sejam armazenadas numa base de dados.
2. Os participantes autorizam a organização do KCITAR CHALLENGE a registar a sua participação no concurso em fotografia, vídeo, ou qualquer outro material audiovisual que a organização utilize, bem como sua reprodução, distribuição, transformação e comunicação pública em todos os tipos de média, e através da utilização de qualquer procedimento de reprodução técnica, ou sistema de

exploração, incluindo expressamente a sua inclusão nas redes sociais e plataformas digitais e média relacionadas com a competição.

3. A organização do KCITAR CHALLENGE não se responsabiliza pelo acesso e divulgação por terceiros, de informação não autorizada.
4. Os participantes menores de idade que participem do KCITAR CHALLENGE devem apresentar ao professor orientador da equipa uma declaração assinada por seus pais, encarregado de educação ou tutor legal a autorizar, gratuitamente e sem qualquer limitação temporal ou territorial, a realização de fotografias, vídeos ou qualquer outro material audiovisual que a organização faça, bem como sua reprodução, distribuição, transformação e comunicação pública em todos os tipos de média e por meio uso de qualquer procedimento técnico de reprodução ou sistema de exploração, incluindo expressamente sua inclusão nas redes sociais e plataformas digitais do KCITAR CHALLENGE. É da responsabilidade do professor orientador da equipa informar os pais, encarregados de educação ou tutores legais deste fato, bem como a recolha e guarda das declarações.
5. A continuação da participação e utilização dos serviços que o KCITAR CHALLENGE oferece a partir do momento em que qualquer alteração ao regulamento seja introduzida, implica a aceitação dessas modificações pelos participantes.