REGULAMENTO GERAL
Concurso Objeto Reutilizável 2025

I - OBJETO 1

II - CANDIDATOS 1

III - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO 1

IV - ENTREGA E PRAZOS 2

V - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO 2

VI - VENCEDORES 3

VII - JÚRI 3

VIII - DIVULGAÇÃO DOS VENCEDORES 3

IX - DISPOSIÇÕES FINAIS 3

I - OBJETO

1. O concurso “Objeto Reutilizável” surge no âmbito das aulas de Ciência da Computação e Programação dos alunos da **ubbu** e tem como objetivo incentivar e estimular o interesse em robótica e também apelar à reutilização de materiais e sensibilização da importância de combater o desperdício junto das crianças

2. Destina-se a premiar a melhor criação plástica (“objeto”) construída a partir de materiais reutilizáveis, dentro da temática da Inteligência Artificial para a resolução de problemas locais, e seguindo as indicações delineadas no desafio “Constrói o teu robô”.

II - CANDIDATOS

3. A iniciativa destina-se a todos os alunos registados na **ubbu** no ano letivo de 2024/2025.

III - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

4. O professor/encarregado de educação deverá preencher o formulário em nome dos alunos. Para cada objeto é necessário uma inscrição individual. **Cada turma só poderá inscrever três projetos, a seleção desses projetos ficará ao cargo do/a professor/a**. O formulário de inscrição poderá ser consultado aqui.

5. Cada objeto deverá cumprir os seguintes requisitos:

a) Ser construído através de materiais já existentes que iriam para a reciclagem ou lixo, tais como caixas de cartão, embalagens, tampas, e objetos em fim de vida. Podem utilizar materiais “novos” que sejam necessários para a construção, tais como cola-quente, fita-cola ou parafusos. O restante, incluindo materiais de decoração, devem ser materais reutilizados. Estes materiais têm de estar todos mencionados no formulário de inscrição.

b) Cada objeto deve enquadrar-se dentro da temática da Inteligência Artificial para a resolução de problemas locais.

c) Ser baseado em pelo menos um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas. Para saberes mais sobre cada objetivo consulta o site das Nações Unidas aqui.

d) Ser inscrito numa das três categorias disponíveis: Iniciados (alunos do 1.º e 2.º anos), Aventureiros (alunos do 3.º e 4.º anos), e Exploradores (alunos do 5.º e 6.º anos).

e) Ter até dois autores.

6. Para ser considerada válida, cada inscrição (formulário) deverá incluir os seguintes dados:

a) Nome do professor/encarregado de educação;
b) E-mail do professor/encarregado de educação;
c) Nome de utilizador do aluno;
d) Categoria da inscrição;
e) Nome do objeto;
f) Função da IA;
g) Tema ODS escolhido;
h) Descrição do objeto;
i) Função do objeto;
j) Materiais utilizados;
k) Fotos e/ou vídeos do objeto.

IV - ENTREGA E PRAZOS

7. O período de entrega de candidaturas terminará às 23h59 de 30 de junho de 2025.

V - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8. As submissões serão avaliadas pela equipa da **ubbu** de 0 a 100, e de acordo com os seguintes critérios:

- Criatividade e originalidade da ideia (20).
- Qualidade protótipo (20).
- Clareza da informação fornecida no formulário (20).
- Clareza visual da temática da Inteligência Artificial para a resolução de problemas locais (20).
- Adequação dos materiais referentes aos critérios da reutilização, descritos no formulário (20).

VI - VENCEDORES

9. O júri selecionará 9 vencedores, três lugares por categoria:

a) 1.º lugar Iniciados
b) 2.º lugar Iniciados
c) 3.º lugar Iniciados
d) 1.º lugar Aventureiros
e) 2.º lugar Aventureiros
f) 3.º lugar Aventureiros
g) 1.º lugar Exploradores
h) 2.º lugar Exploradores
i) 3.º lugar Exploradores

VII - PRÉMIOS

10. Cada vencedor das três categorias (Iniciados, Aventureiros e Exploradores) irá receber um cabaz de prémios **ubbu**.

VIII - JÚRI

11. O júri será composto por representantes da **ubbu**.
12. Da deliberação do júri não haverá recurso.

IX - DIVULGAÇÃO DOS VENCEDORES

13. Findo o prazo de entrega, os objetos vencedores serão anunciados através das redes sociais da **ubbu** e contactados através do endereço de e-mail indicado no formulário de inscrição.

X - DISPOSIÇÕES FINAIS

14. A inscrição de um objeto implica a aceitação das normas contidas neste documento. O não cumprimento de qualquer uma das regras do presente regulamento poderá levar à rejeição da inscrição.

15. Ao inscrever um objeto, está a ser dada autorização à **ubbu** para usar imagens e vídeos do mesmo como meio de divulgação.

16. O júri poderá alargar o prazo de entrega das candidaturas, assim como o prazo de anúncio dos vencedores, caso seja necessário, comunicando-o através dos canais adequados.

17. O júri poderá decidir não atribuir o prémio a qualquer participante, por considerar que nenhum objeto apresentado cumpre todos os objetivos descritos no ponto V.

18. Não serão consideradas cópias totais de objetos já existentes (visual e função), que sejam identificadas pela equipa da **ubbu** até ao envio dos prémios.

19. A equipa da **ubbu** decide sobre todas as matérias omissas neste regulamento.

Última atualização a 22 de abril de 2025.