

**DESAFIO CRIAÇÃO DE LOGÓTIPO****“Gota d’Água”**

Os Clubes Ciência Viva são espaços de conhecimento abertos e dirigidos a toda a comunidade educativa, incluindo famílias e restante comunidade local, para promover o acesso a práticas inovadoras.

O Clube de Ciência Viva, a ser implementado nesta Escola a partir deste ano letivo 2022/2023, tem como tema a **Água**, sendo o principal objetivo deste projeto compreender a importância da água na Terra e utilizá-la de forma sustentável na Escola.

O presente regulamento define as regras do desafio de criação de um logótipo para o Clube Ciência Viva “Gota d’Água” da Escola Secundária José Falcão, Coimbra.

**Artigo 1.º****TEMA E OBJETO**

1. O tema do desafio é “Gota d’Água”.
2. O presente concurso visa premiar ideias para o logótipo do Clube Ciência Viva, caracterizando o Clube e constituindo um símbolo representativo da sua identidade.
3. Os trabalhos apresentados devem ser desenvolvidos tendo por base o título do concurso - “Gota d’Água”, realçando o valor e significado deste recurso (água) para o mundo.
4. O logótipo deve ser inédito e obedecer a critérios de originalidade, qualidade estética, criatividade e adequação a diferentes finalidades, nomeadamente ter a versatilidade necessária para poder ser usado em ecrã e em papel.

**Artigo 2.º****DESTINATÁRIOS E LIMITE DE TRABALHOS**

1. O desafio destina-se a todos os alunos que frequentam a Escola Secundária José Falcão.
2. Cada aluno pode participar apenas com um trabalho individual ou coletivo (em formato de papel e/ou em formato digital), por ciclo de ensino.

**Artigo 3.º****OBJETIVOS**

Constituem objetivos deste desafio enriquecer o Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO), nomeadamente:

- a) Produzir o logótipo para a nossa escola;

- b) Promover a criatividade;
- c) Desenvolver a expressão artística e/ou as competências e destrezas digitais.
- d) Promover a interdisciplinaridade, incentivando a participação de todas as áreas do conhecimento.
- e) Desenvolver o sentimento de pertença à Escola.

#### **Artigo 4.º**

##### **TIPOLOGIA DOS TRABALHOS**

Os trabalhos submetidos a concurso podem ser realizados de duas formas distintas:

- a) Como composição artística convencional apresentada em espaço bidimensional, designadamente com desenho e pintura realizados num suporte físico;
- b) Como composição artística digital apresentada em espaço bidimensional com desenho e pintura realizados num suporte virtual (eletrónico).

#### **Artigo 5.º**

##### **CARATERÍSTICAS DOS TRABALHOS APRESENTADOS**

###### **I. Em suporte físico**

1. Os trabalhos concorrentes devem:

- a) Basear-se na temática;
- b) Ser feitos numa folha A4 vertical;
- c) Utilizar técnica à escolha;

2. Serão excluídos os trabalhos que não respeitem os objetivos e/ou que incluam mensagens descontextualizadas.

###### **II. Em suporte eletrónico**

1. Os trabalhos concorrentes devem:

- a) Basear-se na temática;
- b) Ser feitos num dispositivo eletrónico (computador, tablet ou telemóvel) com recurso a um software de edição de imagem;
- c) Utilizar uma tela virtual horizontal com 3508 por 2480 pixels (que corresponde ao formato A4);
- d) Ser executados com recurso a técnicas e ferramentas digitais;
- e) Ser gravados em formato jpg ou png;

2. Serão excluídos os trabalhos que não respeitem os objetivos e/ou que incluam mensagens descontextualizadas.

**Artigo 6.º****IDENTIFICAÇÃO DOS TRABALHOS APRESENTADOS**

1. No verso de cada trabalho realizado em suporte físico deverão constar obrigatoriamente, em letra legível, os seguintes elementos:
  - a) Turma;
  - b) Nome do ou dos executantes, caso o trabalho seja coletivo;
2. Quanto aos trabalhos realizados em suporte digital, deve fazer-se constar, em anexo aos mesmos, para além da identificação dos elementos descritos no número anterior, o software utilizado. Esta informação será escrita no corpo do e-mail que serve de suporte à entrega do trabalho.

**Artigo 7.º****PRAZO DE ENTREGA**

O desafio inicia a 7 de novembro e termina às 18 horas do dia 25 de novembro de 2022.

**Artigo 8.º****LOCAL DE ENTREGA**

1. Os trabalhos em suporte físico deverão ser entregues na Biblioteca da Escola.
2. Os trabalhos em suporte digital deverão ser enviados por e-mail para a Biblioteca da Escola.

**Artigo 9.º****DIREITOS DE AUTOR E DE PROPRIEDADE**

1. Os concorrentes aceitam ceder à Escola Secundária José Falcão de Coimbra todos os direitos de propriedade dos trabalhos selecionados.
2. O trabalho selecionado será alvo de manipulação gráfica de modo a constar dos documentos para o efeito.

**Artigo 10.º****PRÉMIO**

1. Serão selecionados dois trabalhos, um do 3º Ciclo e outro do Secundário, apenas para efeito de atribuição de prémios.
2. Será selecionado, por um júri, o melhor dos dois trabalhos.
3. Os trabalhos premiados serão objeto de publicação e divulgação por toda a comunidade educativa.
4. Os vencedores (3.º Ciclo e Secundário) serão contemplados com:

Um curso de surf/bodyboard, numa escola da Figueira da Foz.

5. É entregue a todos os candidatos admitidos a concurso um diploma de participação.

#### **Artigo 11.º**

##### **JÚRI**

As candidaturas são avaliadas por um Júri constituído por 5 elementos, sendo dois da área de artes, dois dinamizadores do Clube e o quinto elemento, Presidente do Júri, a Sra. Diretora da Escola.

#### **Artigo 12.º**

##### **AVALIAÇÃO**

Em caso de empate, o Presidente do Júri dispõe de voto de qualidade. Das decisões do Júri, não há lugar a recurso, nem a reclamação, exceto por violação do presente regulamento.

#### **Artigo 13.º**

##### **OMISSÕES**

Qualquer omissão ao presente regulamento será devidamente solucionada pelos representantes do desafio.

Coimbra, 7 de novembro de 2022

A Equipa do Clube de Ciência Viva na Escola