



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE VILELA

PROJETO	JOGOS MULTIMÉDIA	ANO LETIVO 2016/2017
REGULAMENTO		
CONCURSO DE LOGÓTIPO		

Breve contextualização

Jogos Multimédia é um projeto que tem como principal objetivo motivar os alunos para a aprendizagem utilizando jogos que habitualmente usam para se divertirem.

Este projeto terá com principais objetivos:

- dar a conhecer a diversidade de jogos multimédia;
- promover o uso adequado dos jogos multimédia;
- estimular a aprendizagem e o gosto pelo conhecimento;
- desenvolver as capacidades de raciocínio lógico e de atenção/concentração, através de jogos lúdico-didáticos;
- promover o gosto pelo conhecimento através do jogo;
- desenvolver nos alunos atitudes de autoconfiança e responsabilidade;
- desenvolver o interesse pela escola;
- ocupar os tempos livres conferindo pertinência social e educativa.

Regulamento do concurso de criação de logótipo

1. Objetivo

Este concurso tem como objetivo a criação do logótipo para o Projeto Jogos Multimédia, através da criação de uma imagem que:

- Identifique inequivocamente o projeto e facilite o seu reconhecimento junto da comunidade escolar;
- Possa ser usada e reproduzida em diversos materiais.

2. Âmbito e a aplicação

Neste concurso poderão participar todos os alunos, das escolas EBS de Vilela e EBS de Rebordosa.

3. Duração

- a. O concurso termina a 24 de outubro, às 24h;
- b. Os trabalhos enviados/entregues depois desta data não serão considerados válidos.

4. Apresentação do logótipo

- a. A proposta do logótipo deve ser apresentada em formato *jpeg*;
- b. A imagem deve ser acompanhada de uma breve descrição em *pdf*;
- c. Cada candidato pode apresentar somente uma proposta de logótipo;
- d. Tamanho da imagem: 5 cm x5 cm

5. Apresentação da candidatura

Os projetos devem ser enviados por correio eletrónico para jogos.multimedia@esvilela.pt

6. Júri do concurso

- a. O júri será composto pelos quatro elementos do projeto;
- b. Caberá ao júri avaliar os trabalhos tendo em conta os seguintes requisitos:
 - Criatividade, qualidade e adequação ao tema – **70%**
 - Legibilidade e qualidade em ambientes digitais – **15%**
 - Boa capacidade de reprodução gráfica – **15%**
- c. As decisões são definitivas e não sujeitas a recurso;
- d. Os resultados serão divulgados no dia 1 de novembro.

7. Trabalho vencedor

- a. O júri reserva-se o direito de não aceitar os trabalhos a concurso se considerar que estes não são originais ou se não respeitarem as condições referidas nos pontos anteriores;
- b. Apenas um trabalho será vencedor.

8. Direitos de propriedade

- a. O autor da obra deverá ceder todos os direitos que tem sobre a mesma;
- b. Apenas o trabalho vencedor será utilizado pelo projeto em vários formatos, suportes e materiais;
- c. Os concorrentes são responsáveis pela originalidade dos trabalhos apresentados, garantem a sua autoria e assumem toda a responsabilidade decorrente de reclamações de terceiros no que diz respeito a direitos de autor e direitos conexos.

9. Publicação de resultados

- a. O nome do vencedor do concurso será publicado *online* a 1 de novembro de 2016, no seguinte endereço: <http://www3.esvilela.pt/>
- b. O concorrente vencedor será também informado do resultado através do diretor de turma.

10. Casos omissos

Todos os casos omissos nas presentes disposições serão resolvidos pelo Júri do Concurso.

11. Disposições finais

A participação no concurso implica a aceitação deste regulamento.