

REGULAMENTO DESAFIO MARATONA DE CRIATIVIDADE GLOBAL 2023

O Desafio Maratona de Criatividade Global 2023 é um desafio promovido pelo departamento International Outreach da universidade Full Sail, o ORGANIZADOR.

1. CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS

1.1. O Desafio Maratona de Criatividade Global 2023 (“Desafio”) visa reconhecer projetos, apoiados por seus professores(as), que deverão propor soluções criativas relacionadas à Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. O propósito é dar visibilidade e premiar iniciativas que estimulam o protagonismo dos(as) estudantes no Brasil.

1.2. O Desafio consiste na realização de um vídeo com um tempo máximo de até 3 (três) minutos, em que as equipes deverão propor soluções claras e criativas relacionadas à Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável.

1.3. As equipes deverão ter o número de 3 (três) até 5 (cinco) alunos, entre 14 (quatorze) e 18 (dezoito) anos, podendo ser de anos letivos e idades diferentes, sendo que todos os alunos da equipe deverão ser da mesma escola e estar cursando algum ano do ensino médio. Cada aluno somente poderá integrar um grupo. Caso seja observada a presença de um aluno em mais de um grupo, o mesmo deverá optar, até a data limite de [03/25/2023] por somente um grupo em que permanecerá. A não opção acarretará na desclassificação do aluno em todos os grupos em que ele esteja inscrito.

1.4. Para o desenvolvimento do projeto, as equipes deverão contar com a orientação de um(a) professor(a), que deverá ser da mesma escola dos alunos da equipe. O nome do(a) professor(a) deverá ser especificado(a) na ficha de inscrição. Professores poderão orientar mais de um grupo e grupos de mais de uma escola, desde que trabalhem na(s) mesma(s).

1.5. Para participar do Desafio, o(a) professor(a) deverá inscrever-se primeiro através do site <https://go.fullsail.edu/creativity-marathon> até 03/03/2023. Os estudantes também deverão inscrever-se até 03/03/2023.

1.6. A participação é voluntária e gratuita, não sendo cobrada qualquer quantia ou exigido que se adquira ou use qualquer produto, bem ou serviço.

1.7. Ao se inscrever no Desafio, os participantes declaram que LERAM, COMPREENDERAM e ACEITARAM todos os itens deste regulamento, estando sujeitos às suas regras e condições.

1.8. O período de divulgação, inscrição, seleção e premiação do Desafio será de 03/03/2023 às 09:00 (horário de Orlando, Florida, U.S.A.) a 03/25/2023, até às 23:59 (horário de Orlando, Florida, U.S.A.), para o(a) professor(a) e para os alunos. O período para o envio do vídeo será até o dia 25/03/2023, às 23:39 (horário de Orlando, Florida, U.S.A.) e o resultado será divulgado no dia 04/01/2023.

1.9. Os vídeos, bem como as mentorias, deverão ser realizados exclusivamente em inglês.

2. COMO PARTICIPAR

2.1. Quem pode participar?

2.1.1. Poderão participar equipes formadas por estudantes de todas as escolas credenciadas na maratona, que devem ser orientados por seu(sua) professor(a). Os(as) integrantes da equipe deverão pertencer à mesma escola, bem como o professor.

2.1.2. Cada equipe deverá ter um(a) professor(a), que desempenhará o papel de tutor e orientará e apoiará os alunos na realização do Desafio.

2.1.3. As equipes deverão ser formadas por 3 (três) até 5 (cinco) estudantes entre 14 (quatorze) e 18 (dezoito) anos, podendo ser formadas equipes mistas, envolvendo estudantes de diferentes faixas etárias, desde que cursando o ensino médio.

2.1.4. O professor(a) orientador(a) deverá ser da mesma escola dos estudantes da equipe.

2.2. Como se inscrever?

2.2.1. As inscrições deverão ser realizadas através do site do Desafio <https://go.fullsail.edu/creativity-marathon>

2.2.2. A ficha de inscrição reunirá informações de identificação das equipes, da escola e dados para contato. Os mentores do grupo deverão fornecer seu nome, e-mail, endereço, número de telefone e deverão concordar com as regras do Desafio. Além disso, os mentores do grupo serão obrigados a fornecer os nomes, e-mails, nome da escola e nível do ensino médio dos estudantes que serão membros da equipe do mentor do grupo. Depois que o mentor do grupo tiver concluído o processo de registro, cada um 3 (três) a 5 (cinco) alunos do ensino médio em sua equipe também deverá confirmar sua participação no site do Desafio <https://go.fullsail.edu/creativity-marathon> nas datas mencionados no item 2.2.5 abaixo. Os estudantes também deverão fornecer seu nome, e-mail, endereço, número de telefone, nome da escola e nível do ensino médio e deverão concordar com as regras do Desafio.

2.2.3. A ficha de inscrição deverá ser integralmente preenchida. O não preenchimento de qualquer um dos campos obrigatórios da ficha de inscrição implicará na desclassificação da equipe.

2.2.4. A ficha de inscrição somente estará disponível para preenchimento online.

2.2.5. O período de inscrição será de 03/02/2023 às 09:00 (horário de Orlando, Florida, U.S.A.) a 03/03/2023, até às 23:59 (horário de Orlando, Florida, U.S.A.), para o(a) professor(a) e para os alunos. Não serão aceitas inscrições enviadas por e-mail, fax ou correio.

2.2.6. Caso menos de 3 (três) alunos confirmem sua participação em uma determinada equipe, essa equipe não será elegível e qualquer inscrição enviada por essa equipe não será julgada. As inscrições enviadas por equipes que não se inscreveram de acordo com as instruções acima também não serão elegíveis e não serão julgadas.

2.2.7. Aqueles que tiverem dificuldade para preencher a ficha de inscrição poderão entrar em contato pelo telefone [55.11.97086.9545].

2.2.8. Após efetuar a inscrição, o(a) professor(a) ou estudantes responsáveis pela inscrição receberão um email de confirmação.

2.3. Quais recursos estão disponíveis para apoiar os estudantes na realização dos projetos?

2.3.1. Para orientar e apoiar os estudantes na realização dos projetos, estarão disponíveis 3 (três) mentorias, que poderão ser realizadas de forma presencial ou online.

2.3.2. As mentorias serão realizadas nos dias 4 de Março a 25 de Março sendo a sua realização opcional para as equipes. Os locais e horários das mentorias serão divulgados oportunamente para os inscritos e as escolas participantes.

2.3.3. Os grupos deverão enviar seus vídeos até 25/03/2023 até às 23:59 (horário de Orlando, Florida, U.S.A.) através de uma postagem na rede social facebook, com o título “Check out our Creativity Marathon2023 video!” fazendo constar na legenda da postagem as seguintes informações: #FullSail #CreativityMarathon #NomeDaEscola #Brasil

2.3.4. Os vídeos devem ter uma duração máxima de 3 (três) minutos. Os vídeos serão postados no modo público e estarão disponíveis para visualização do público em geral.

2.3.5. Vídeos enviados fora do prazo, com duração acima de 3 (três) minutos ou sem as 3 (três) # mencionadas acima serão desclassificados.

2.3.6. O mentor do grupo também deve escrever na seção de comentários do post do vídeo do Facebook as seguintes informações: (i) os nomes dos alunos do ensino médio que participaram da equipe, (ii) o nome do mentor do grupo, e (iii) um texto de no máximo 1.000 (mil) caracteres explicando quais são os objetivos da Agenda 2030 Sustentável abordados no vídeo e quais problemas as propostas apresentadas no vídeo visam ajudar a resolver. Após postar o vídeo na página do Desafio no Facebook, o mentor deverá fazer o login na plataforma oficial da Criativity Marathon 2023 com as seguintes informações: (i) link para o vídeo, (ii) os nomes dos alunos que participaram da equipe

2.3.7. Qualquer comentário que não seja em inglês no vídeo deve ser acompanhado de legendas em inglês. As inscrições que requerem licença ou direitos de uso de terceiros não serão aceitas. O vídeo não pode incluir quaisquer nomes / logotipos de marcas registradas ou com direitos autorais. O vídeo não pode difamar ou invadir os direitos ou privacidade de qualquer pessoa ou

de outra forma infringir os direitos pessoais, de propriedade ou intelectuais de terceiros. O vídeo não pode conter material ilegal ou ilícito e não deve promover intolerância, racismo ou discriminação. O vídeo deve ser adequado para públicos de todas as idades. Os vídeos que, a critério exclusivo dos juízes, contenham qualquer tipo de vulgaridade ou conteúdo questionável serão desqualificados. Os vídeos que não atenderem aos critérios acima serão desclassificados.

2.3.8. Ao enviar um vídeo, os membros da equipe concordam em indenizar e isentar de responsabilidade a ORGANIZADOR, suas afiliadas e/ou qualquer de seus respectivos Representantes envolvidos neste Desafio de todas e quaisquer reivindicações, danos, despesas, custos (incluindo honorários advocatícios razoáveis) e responsabilidades (incluindo acordos), resultantes ou relacionados ao material produzido pela equipe, ou qualquer informação fornecida pelos membros da equipe na âmbito do Desafio.

3. AVALIAÇÃO, SELEÇÃO E PREMIAÇÃO

3.1. Como serão avaliados os projetos?

3.1.1. Os projetos serão avaliados por uma equipe de jurados considerando a criatividade, clareza e o seu potencial de transformação social.

3.1.2. Os projetos serão julgados em uma escala de cem (100) pontos com base nos seguintes critérios:

- (i) incorporação dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 das Nações Unidas (10%);
- (ii) viabilidade das soluções propostas para ajudar a alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 (10%);
- (iii) originalidade e criatividade das soluções propostas (10%);
- (iv) qualidade da expressão artística (10%);
- (v) qualidade e utilização de técnicas de enquadramento (10%);
- (vi) qualidade e utilização do áudio das filmagens (10%);
- (vii) qualidade e uso da iluminação das filmagens (10%);
- (viii) qualidade da edição de vídeo (10%);
- (ix) qualidade da redação do roteiro (10%); e
- (x) qualidade e uso de imagens de vídeo (10%).

3.1.3. Os jurados avaliarão cada inscrição e selecionarão as 6 (seis) primeiras inscrições com base nos critérios estabelecidos. A inscrição que receber a pontuação mais alta será designada como vencedora. As demais 5 (cinco) inscrições de maior pontuação serão designadas como menções honrosas.

3.1.4. Todas as decisões dos jurados são finais e vinculativas para todas as inscrições. Em caso de empate, a inscrição com a pontuação mais alta nos critérios de originalidade será usada como critério de desempate. Se ainda houver empate, serão considerados os seguintes critérios para o desempate: incorporação dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, qualidade da edição do vídeo, qualidade da redação do roteiro, qualidade e uso de técnicas de enquadramento e qualidade e uso de filmagens de vídeo.

3.1.5. Os mentores dos grupos escolhidos como vencedor e os que receberão menções honrosas serão notificados até 30 de Abril de 2023, por telefone, e-mail ou correio, a critério exclusivo da ORGANIZADOR, usando as informações fornecidas durante o processo de inscrição. Os mentores dos grupos escolhidos como vencedor e os que receberão menções honrosas deverão responder conforme instruído no prazo de até 5 (cinco) dias úteis a partir da notificação, ou o prêmio será perdido e um vencedor alternativo será escolhido com base no sistema de pontuação descrito acima. Declaração de elegibilidade, formulário de aceitação do prêmio, atribuição de direitos, liberação de publicidade e/ou liberações de responsabilidade mutuamente aceitáveis podem ser exigidas e, se for o caso, devem ser devolvidas dentro do tempo especificado razoável ou o prêmio será perdido e um vencedor alternativo será escolhido.

3.1.6. O vencedor e as menções honrosas serão revelados por volta de 1 de Abril 2023 em uma cerimônia de premiação virtual para a qual todos os participantes do Desafio e mentores dos grupos serão convidados e transmitidos por meio da plataforma Zoom.

3.2. Quais são as premiações do Desafio?

Haverá 1 (uma) equipe regional vencedora por país participante e equipes que receberão menção honrosa.

3.2.2. 3.2.1 Os alunos da equipe regional vencedora ganharão um cartão-presente no valor equivalente em Reais a US\$ 100 (cem dólares) além de uma Experiência Virtual Full Sail Labs.

3.2.3. O(a) professor(a) da equipe regional vencedora ganhará um cartão-presente no valor equivalente em Reais a US\$ 100 (cem dólares) além de uma Experiência Virtual Full Sail Labs.

3.2.4. A escola da equipe regional vencedora, os alunos da equipe regional vencedora e o mentor do grupo vencedor receberão um troféu do Desafio.

3.2.5. As escolas das equipes com menções honrosas receberão um troféu do Desafio.

3.2.6. Além disso, haverá uma equipe vencedora global do Desafio e um pacote de prêmios adicional será concedido ao mentor e a cada membro da equipe vencedora global que receberão um troféu da equipe do Desafio, uma GoPro Hero11 Black Bundle, que inclui camera GoPro Hero11Black, Magnetic Swivel Clip, Bateria Extra, Floating Hand Grip, Cartao SD de 32GB e uma case para a camera ou similar de igual valor com base na disponibilidade local

3.2.7. Como condição da participação no Desafio, cada participante concede a ORGANIZADOR uma licença exclusiva perpétua, irrevogável, livre de royalties, totalmente sublicenciável e transferível em todo o mundo e permissão para usar, reproduzir, editar, modificar e exibir, criar trabalhos derivados, transmitir, distribuir, e exibir o vídeo em todos e quaisquer formatos de mídia, sejam agora conhecidos ou desenvolvidos posteriormente. Com relação a equipe vencedora e as equipes de menção honrosa, se solicitado pela ORGANIZADOR, o participante cede ainda todos os direitos, títulos e interesses em relação vídeo à ORGANIZADOR, incluindo o direito exclusivo de garantir registros de marca registrada e direitos autorais e outros direitos relativos ao vídeo em qualquer parte do mundo, o direito exclusivo de licenciar, explorar, vender, ceder ou de outra forma dispor do vídeo ou de qualquer um dos referidos direitos nele incluídos para qualquer finalidade que a ORGANIZADOR possa considerar adequado. O participante não terá direito a compensação,

crédito ou atribuição, ou aprovação sobre qualquer uso do vídeo pela ORGANIZADOR. A ORGANIZADOR tem o direito, mas não a obrigação, de publicar qualquer vídeo para visualização mundial na internet. Os participantes renunciam e renunciaram para sempre a todos os chamados “direitos morais (droit moral)” agora ou no futuro reconhecidos em relação a qualquer vídeo. Os participantes concordam em não fazer qualquer publicidade relativa à ORGANIZADOR.

4. DIVULGAÇÃO

4.1 A ORGANIZADOR divulgará o Desafio através das escolas participantes e redes sociais na internet, mas também poderão ser utilizados para divulgação em outros meios de comunicação.

4.2 A divulgação tem por objetivo não só estimular a participação no Desafio como também a disseminação das iniciativas realizadas pelas equipes participantes.

4.3 Ao participar do Desafio, os(as) participantes (estudantes e professor(a)) autorizam a utilização gratuita de seus nomes, imagens e vozes em materiais relacionados ao Desafio, sem restrição de frequência e por período indeterminado.

4.4 A autorização descrita acima não implica o pagamento de qualquer quantia por parte da ORGANIZADOR.

5. DISPOSIÇÕES GERAIS

5.1 As decisões da ORGANIZADOR serão soberanas, sendo vedado o questionamento ou a apresentação de recursos contra suas decisões.

5.2. A ORGANIZADOR poderá, a qualquer momento durante o período do Desafio, solicitar informações adicionais dos projetos que se façam necessárias para a avaliação dos mesmos. As equipes deverão atender às solicitações no prazo determinado, respondendo ao email enviado pela ORGANIZADOR. Caso não atendam, os projetos poderão ser desclassificados.

5.3. Eventuais irregularidades relacionadas aos requisitos de participação ou o não envio de informações adicionais, como mencionado no item anterior, significarão a desclassificação da equipe.

5.4. Este regulamento está disponível no site do Desafio <https://go.fullsail.edu/creativity-marathon>

A ORGANIZADOR reserva-se o direito, a seu exclusivo e absoluto critério, de modificar, cancelar ou suspender este Desafio, ou de alterar as regras a qualquer momento, sem aviso prévio individual, caso algum fator interfira na administração ou segurança deste Desafio. Se por qualquer motivo a ORGANIZADOR for impedida de continuar com este Desafio, ou a integridade e/ou viabilidade do Desafio for severamente prejudicada por qualquer evento, incluindo, mas não se limitando a incêndio, inundação, epidemia, doença generalizada, terremoto, explosão ou greve, caso fortuito ou força maior, falha de equipamento, tumulto ou distúrbio civil, guerra (declarada ou não), ameaça ou atividade terrorista, ou qualquer lei, ordem ou regulamento federal, estadual ou local do governo, ordem de qualquer tribunal ou jurisdição,

a ORGANIZADOR terá o direito, a seu exclusivo critério, de abreviar, modificar, suspender, cancelar ou encerrar o Desafio sem outras obrigações.

5.5. Eventuais dúvidas ou casos omissos serão resolvidos pela ORGANIZADOR.

