

TERMOS E CONDIÇÕES DO CONCURSO BASES DE LA CONVOCATORIA



Sobre o projeto EU CodeWeek

A EU CodeWeek é uma iniciativa que celebra a **criatividade, a resolução de problemas e a colaboração através da programação e de outras actividades tecnológicas**. A ideia é dar mais visibilidade à programação, mostrar a jovens, adultos e idosos como as ideias ganham vida com o código, desmistificar estas competências e reunir pessoas motivadas para aprender.

Em 2021, **4 milhões de pessoas** de mais de 80 países de todo o mundo participaram na EU CodeWeek.

88 % das actividades tiveram lugar nas escolas, o que mostra que os esforços para capacitar os professores durante a campanha de 2021 foram bem-sucedidos.

PROMOTOR DO CONCURSO

O Concurso **CODE4PORTUGAL** no âmbito do projeto EUCodeWeek é promovido pela Fundación Junior Achievement España (a seguir designada por “promotor”) com o número NIF G-82878950, inscrita no Registo de Fundações do Ministério da Educação, com o número 545 e com endereço para estes efeitos em C/ del Príncipe de Vergara, 197, 1ºB 28002. Madrid, no âmbito do programa [CodeWeek](#).

A Junior Achievement foi fundada nos EUA em 1919. Com quase um século de história, tornou-se numa das maiores organizações internacionais sem fins lucrativos dedicadas a promover a formação empresarial, a educação financeira e a orientação profissional no mundo.

Criada em Espanha em 2001, a Junior Achievement trabalha com escolas, organizações empresariais e governos para proporcionar aos jovens experiências que os ajudem a desenvolver as aptidões e competências necessárias para serem bem-sucedidos numa economia global.

OBJECTO

O objetivo do concurso CODE4PORTUGAL é fomentar a criatividade e o desenvolvimento de competências de programação, incentivando os participantes a criar soluções inovadoras para problemas específicos através da utilização de tecnologias de codificação.

BENEFICIÁRIOS

O concurso destina-se a professores que trabalham em centros educativos em Portugal que promovem iniciativas (hackathons, campos de inovação, experiências imersivas...) relacionadas com a programação/robótica de todas as idades e níveis de experiência.

PARTICIPAÇÃO

Os projectos podem ser apresentados por um a quatro parceiros, dos quais pelo menos um deve preencher os requisitos estabelecidos na secção III dos beneficiários.

A pessoa (que preenche os requisitos da secção III dos beneficiários) que tem o direito de apresentar o projeto em nome dos outros parceiros, que representará os parceiros no concurso e que será responsável pelo cumprimento dos requisitos do prémio para a sua entrega, será identificada como a pessoa responsável pelo projeto.



FASES DO CONCURSO

1. Inscrição:

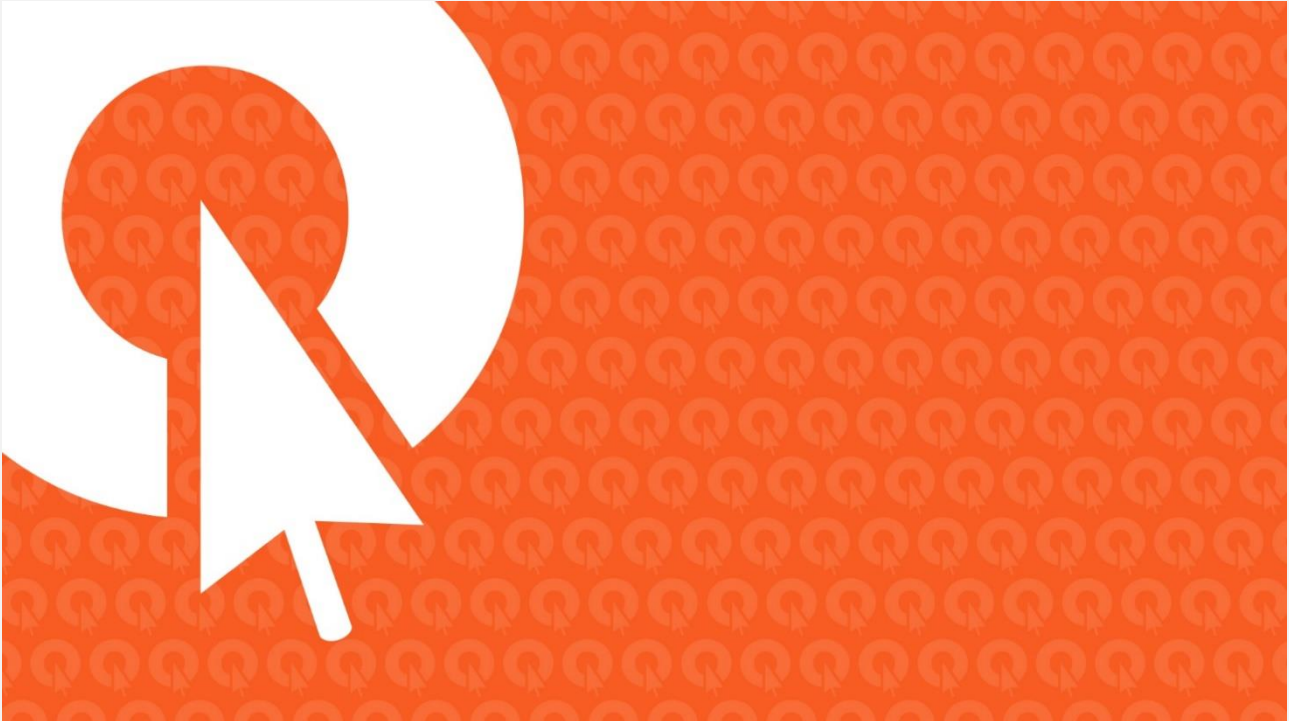
- a) Período de inscrição: **de 17 de março a 16 de maio** (antes das 23:59 GMT).
- b) Os interessados devem preencher o formulário de inscrição na seguinte ligação:
<https://es.surveymonkey.com/r/code4portugal>

2. Fase de avaliação:

- a) Período de avaliação: o júri procederá à avaliação até **30 de maio**.
- b) O júri selecionará as melhores propostas com base nos seguintes critérios:
 - Inovação/metodologia.
 - Experiência
 - Impacto (número de alunos beneficiados)
 - Recorrência (planeada para edições futuras)
 - Medição de impacto

3. Fase de desenvolvimento da atividade:

- c) O júri selecionará um mínimo de uma e um máximo de duas propostas a nível nacional.
- d) As propostas selecionadas terão de executar a atividade até **30 de setembro de 2025**.



PROCESSO DE SELECÇÃO

1. Processo de seleção:

- a) Os projectos vencedores serão escolhidos por um comité de avaliação composto por 3 peritos do sector privado (empresas tecnológicas), do sector público (ERTE) e do sector educativo.
- b) A decisão do Comité de Avaliação é soberana e não pode ser objeto de recurso. O Comité de Avaliação pode decidir não atribuir um dos dois prémios por não estarem reunidas as características mínimas exigidas para a atribuição do prémio. decisión del Comité Evaluador es soberana y no podrá ser recurrida. El Comité Evaluador podrá dejar desierto alguno de los dos premios por no concurrir las características mínimas necesarias para la adjudicación de este.

2. Critérios e prazos de seleção:

- a) Os projectos vencedores serão escolhidos por um comité de avaliação composto por 3 peritos do sector privado (empresas tecnológicas), do sector público (ERTE) e do sector educativo.
- b) O processo de seleção dos projectos inscritos será levado a cabo pelo comité de avaliação acima referido, que será responsável pela seleção de uma (1) ou duas propostas de entre os projectos apresentados a nível nacional.

c) O comité de avaliação efectuará a primeira filtragem com base na qualidade da documentação exigida, tendo em conta os seguintes critérios:

- **Perfil do participante:**

- Ser professor ativo de qualquer nível de ensino num centro educativo em Portugal.

- Ter experiência em codificação ou tecnologia.

- **Projeto:**

- O projeto deve estar relacionado com a melhoria da educação através da tecnologia..

- Incluir uma proposta pormenorizada que explique o problema a resolver, a solução tecnológica e o impacto esperado.

- O projeto deve ser inovador e criativo.

3. Utilização do financiamento:

a) Pedido específico dos participantes sobre a necessidade e utilização específica para a qual será atribuído o financiamento de 2.500€ aos projetos vencedores.

b) O comité de avaliação apreciará uma explicação pormenorizada da utilização que será dada aos fundos recebidos, bem como das verbas necessárias para financiar o projeto a curto/médio prazo e dos planos para obter fundos adicionais, se necessário.



PRÉMIO

1. Prémio:

- a) Após deliberação do comité de avaliação e tendo em conta a avaliação das diferentes fases da iniciativa, serão selecionados um ou dois projectos para receber um prémio financeiro de 2.500 euros por projeto.
- b) A dotação financeira deve ser utilizada para financiar ou investir nos elementos incluídos no ponto V, a) 3 “Utilização dos fundos”. Os pagamentos são efectuados pelo promotor para a conta corrente detida pela pessoa singular ou colectiva descrita em “Utilização dos fundos”.
- c) O prémio em dinheiro será pago em função das necessidades de execução do projeto.
- d) O chefe de projeto assinará um acordo com a Junior Achievement Foundation.
- e) O responsável pelo projeto deve justificar os pagamentos recebidos com facturas ou documentos comprovativos das despesas efectuadas. Em caso de falta de justificação, o beneficiário do prémio deverá devolver os montantes não justificados.

2. Compromisso dos participantes:

- a) Após a seleção dos projectos vencedores, será assinada uma convenção que

determinará os direitos e obrigações das partes e estabelecerá a duração, o montante do apoio concedido, o local, a forma e as condições de pagamento, o procedimento de acompanhamento do projeto, a justificação das despesas, as causas de rescisão e os compromissos de comunicação e divulgação.

b) Se o acordo de colaboração não for assinado no prazo de um mês a contar da comunicação da decisão, por razões imputáveis à(s) organização(ões) vencedora(s), considerar-se-á que esta(s) renunciou(aram) à adjudicação do presente convite à apresentação de propostas.

c) O promotor do concurso compromete-se a pagar o montante em dinheiro desde que :

- Os participantes realizam a sua iniciativa com o apoio financeiro do prémio em dinheiro. Este dinheiro deve ser utilizado exclusivamente para este fim.
- Os participantes justificam todas as despesas relacionadas com esta subvenção através da apresentação de relatórios, facturas e/ou comprovativos de pagamento aos fornecedores, acompanhados de fotografias.

3. Propriedade intelectual:

Todos os participantes no concurso declaram e garantem que cumprem todas as normas vigentes em matéria de propriedade intelectual e industrial. Neste sentido, ao participarem no concurso e aceitarem o presente regulamento, declaram que não infringem nenhum direito de terceiros e isentam a Fundação Junior Achievement Espanha e qualquer das entidades públicas que colaboram neste programa de qualquer responsabilidade pelo conteúdo dos projectos apresentados. A Fundação Junior Achievement não terá qualquer responsabilidade pelos danos, acções ou omissões que os beneficiários deste prémio possam causar. Em caso de violação das normas de propriedade intelectual, o projeto será desclassificado do concurso.

Os participantes neste concurso, pelo simples facto de participarem no mesmo, cedem, sem qualquer limitação, à Junior Achievement Foundation, os direitos de comunicação do conteúdo dos seus projectos para que possam ser avaliados pelo Comité de Avaliação, bem como a sua divulgação para as acções derivadas do concurso, mantendo os seus direitos morais de autor, tal como estabelecido no artigo 14 do Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, Texto Revisto da Lei da Propriedade Intelectual).

4. Confidencialidade

Durante todo o período do convite, será garantida a confidencialidade dos projectos apresentados pelos participantes e serão respeitados os seus direitos de autor e de propriedade intelectual.

5. Proteção de dados

Em conformidade com as disposições da Lei Orgânica 3/2018, de 5 de dezembro, relativa à proteção dos dados pessoais e às garantias dos direitos digitais, bem como do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção dos dados pessoais das pessoas singulares no que diz

respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados, o participante é informado de que os dados pessoais recolhidos através do formulário de inscrição e durante a duração do concurso, incluindo a captação e a divulgação da sua imagem/voz, serão tratados pela JUNIOR ACHIEVEMENT FOUNDATION para desenvolver, gerir e/ou implementar o concurso “CODE4 SPAIN”, bem como para informar sobre futuros convites e/ou actividades realizadas pela JUNIOR ACHIEVEMENT FOUNDATION, desde que o participante não tenha manifestado a sua oposição a este respeito. A base para a legitimação do tratamento é o consentimento e o interesse legítimo em continuar a informar o participante sobre futuros convites e/ou actividades.

Em relação à documentação apresentada pelos participantes que contenha dados de terceiros, o chefe de projeto garante que obteve previamente o consentimento das pessoas em causa para fornecer essas informações.

o consentimento das pessoas em causa para fornecer essas informações.

Os dados serão conservados enquanto se mantiver esta relação e, posteriormente, quando deixarem de ser necessários para a finalidade para que foram recolhidos, permanecerão bloqueados enquanto existirem responsabilidades legais ou contratuais que exijam a sua conservação.

A Junior Achievement Foundation não cederá os dados a terceiros, exceto se for legalmente obrigada a fazê-lo. Não obstante o acima exposto, os dados do participante poderão ser comunicados ao Comité de Avaliação e às entidades colaboradoras da Junior Achievement Foundation no concurso para fins administrativos e de divulgação interna. Da mesma forma, informa-se os participantes que têm a possibilidade de exercer os seus direitos de acesso, retificação, supressão, portabilidade dos dados, limitação ou oposição ao tratamento dos seus dados pessoais, enviando o seu pedido por escrito para info@fundacionjaes.org com a referência “Proteção de Dados-Direitos” ou para a Fundação Junior Achievement Espanha no seguinte endereço: Príncipe de Vergara, 197 - 1º B. E. Da mesma forma, quando o interessado considerar que a Fundação Junior Achievement violou os direitos reconhecidos pela normativa aplicável em matéria de proteção de dados, poderá apresentar uma queixa junto da Agência Espanhola de Proteção de Dados, em C/Jorge Juan, 6, 28001 - Madrid. Para mais informações sobre o tratamento dos seus dados pessoais, pode consultar a Política de Privacidade da Fundação Junior Achievement na sua página Web. (<https://www.fundacionjaes.org>).

6. Comunicação e divulgação

Os participantes, e especialmente o(s) vencedor(es), autorizam expressamente a Junior Achievement Espanha e a Junior Achievement Europa a reproduzir, difundir e utilizar nas suas respetivas páginas web e redes sociais (especificamente LinkedIn, Twitter, Facebook, Youtube, Vimeo e/ou Instagram), e nos meios de comunicação social (imprensa, rádio e televisão, tanto em formato tradicional como digital) o seu nome, imagem e voz, bem como as características gerais e o nome das ideias ou projetos apresentados, respeitando em todos os casos as disposições das secções Propriedade Intelectual e Confidencialidade do presente documento, desde que os objectivos sejam publicitários, informativos e/ou promocionais e se refiram ao concurso, sem direito a qualquer contrapartida.

Esta autorização é concedida para o território nacional e internacional, para qualquer meio (Internet, rádio, televisão, imprensa), suporte ou formato (vídeos, brochuras, relatórios, publicações, painéis, etc.).

7. Interpretação das regras do concurso

A participação no concurso CODE4SPAIN implica a aceitação do conteúdo integral das presentes regras e dos critérios de seleção e avaliação nelas estabelecidos, bem como a decisão da Junior Achievement Foundation sobre os projectos vencedores. A Fundação Junior Achievement Espanha reserva-se o direito de modificar o presente regulamento, total ou parcialmente, a qualquer momento, e informará os candidatos e as candidaturas apresentadas através dos canais habituais sobre as alterações.

8. Legislação aplicável

Estas regras são regidas pela lei espanhola. Os participantes e organizadores submetem-se à jurisdição dos Tribunais de Madrid para qualquer litígio que possa surgir entre as partes.

CONTATO

code4europe@fundacionjaes.org
paula.porta@fundacionjaes.org



Project funded via a Digital Europe Programme grant 101158834
Copyright © 2024 by EU Codeweek
All rights reserved

