

REGULAMENTO MARATONA MAKER INTEL

A Maratona Maker Intel está sujeita ao regulamento exposto a seguir e, ao participar da ação, o interessado, aqui denominado “participante”, estará concordando com todas as condições aqui estipuladas.

1. A Maratona é aberta a todos os cidadãos brasileiros ou naturalizados brasileiros, residentes em território nacional, que sejam estudantes do Ensino Fundamental II e

Ensino Médio e que tenham interesse em participar do evento Maratona Maker Intel.

2. Os participantes deverão reunir-se em grupos de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) pessoas, que juntas serão denominados simplesmente como “EQUIPE”.

2.1 Professores e colaboradores das escolas não poderão participar desta concorrência.

3. A Maratona Maker Intel é uma competição entre crianças e jovens com foco em criar projetos utilizando Internet das coisas e Arquitetura Intel que possam ser relevantes para resolver problemas da comunidade, seja ela, sua escola, seu bairro, sua cidade e quem sabe o mundo.

3.1. A EQUIPE deverá obrigatoriamente participar do MakerDay de sua cidade, em seguida um representante de cada equipe deverá acessar o site oficial da Maratona Maker Intel e preencher o formulário de submissão de ideias até o dia 31 de Junho. Serão selecionados 50 (cinquenta) ideias que receberão MakerKits para desenvolvimento do projeto. Para a rodada final, faremos a seleção de 20 (vinte) projetos, onde a equipe deverá preparar uma apresentação que será enviada até o dia 07 de outubro contendo:

3.1.2 Descrição do projeto em até 500 caracteres.

3.1.3 Vídeo demonstrativo e fotos do projeto em funcionamento.
Especificações: URL do Youtube destacando o funcionamento do protótipo feito com o MakerKit.

4.A lista dos 20 (vinte) projetos finalistas será divulgada no dia 14 de Outubro no site www.maratonamaker.com.br.

4.1 Os critérios utilizados serão:

1. Originalidade e Criatividade.

2. Desenvolvimento de um protótipo coerente com a inovação proposta.

3. O impacto potencial e escalabilidade (você vai conseguir atender um milhão de pessoas?).

5. Os projetos vencedores serão escolhidos por uma banca formada por profissionais da área de tecnologia e inovação no período de 7 de Outubro até 14 de Outubro. Serão selecionados 3 (três) projetos: 1 (um) do Ensino Fundamental e 2 (dois) do Ensino Médio.

6. Sendo constatado, em qualquer momento, fraude ao concurso, a Intel desclassificará imediatamente a EQUIPE, bem como tomará as devidas providências legais, aplicáveis ao caso concreto.

6.1 No caso de ocorrer desclassificação, nos termos da Cláusula 6 deste regulamento, a EQUIPE seguinte com melhor classificação, tomará o lugar da equipe desclassificada.

7. Sobre a premiação:

7.1 Serão premiadas as 3 (três) equipes melhor classificadas na Maratona Maker Intel, sendo 1 (uma) do Ensino Fundamental e 2 (duas) do Ensino Médio. 7.2 A premiação aos membros das equipes, se dará da seguinte forma:

a) 3 grupos finalistas: Cada membro da equipe vencedora ganhará: uma viagem para São Paulo com diversas atividades de formação para os ganhadores.

8.Divulgação da EQUIPE vencedora:

8.1 A divulgação da EQUIPE vencedora acontecerá no mês de Novembro.

9. Os finalistas deverão apresentar os seguintes documentos durante a viagem de premiação que ocorrerá em Novembro na sede da Intel:

9.1 Cópia do RG.

9.2 Cópia do CPF.

9.3 Comprovante de residência.

9.4 Comprovante de escolaridade.

10. A simples participação neste concurso cultural constitui plena e incondicional concordância e aceitação, por parte dos integrantes das EQUIPES, dos termos e condições dispostos neste regulamento.

11. Os integrantes das EQUIPES participantes, desde já, cedem sem qualquer ônus para a Intel, seus direitos autorais, inclusive o uso de sua imagem, depoimentos e outros registros escritos e audiovisuais, para a divulgação de assuntos relacionados ao concurso, em caráter definitivo, estando a Intel autorizada a divulgar, seu nome, imagens e conteúdo em qualquer veículo de imprensa ou mídia, como em canais internos (websites, newsletters etc.) e externos (jornais, revistas, websites de terceiros etc), inclusive para a divulgação do resultado da Maratona Maker Intel, nos termos do artigo 29, da Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

12. No caso de integrantes das EQUIPES ganhadoras, serem menores de idade, seus responsáveis legais deverão assinar o respectivo Contrato de Premiação, comprovando sua condição, por meio da entrega de uma cópia de seu documento de identidade, da certidão de nascimento do menor e/ou procuração com firma reconhecida, se for o caso.

12.1 Caso o ganhador seja menor de idade e resida fora da cidade de São Paulo , seu responsável legal deverá enviar autorização reconhecida em cartório para viagem a São Paulo - Innovation Trip ou se preferir, poderá acompanhar o ganhador mas ficará ciente de que arcará com todas as despesas, passagem e hospedagem.

13. Os integrantes da EQUIPE ganhadora, que forem assistidos e/ou representados por seus responsáveis legais (se menores de idade), desde já, cedem à Intel, pela simples participação nesta Maratona , todos seus direitos autorais patrimoniais, nos termos da Clausula 11 deste Regulamento.

14. Toda e qualquer situação não prevista neste regulamento bem como eventuais casos omissos serão decididos, exclusivamente, pela Intel, através de uma comissão formada especialmente para a ação.

15. A Intel se reserva, a qualquer momento, o direito de cancelar, suspender ou modificar qualquer item deste Regulamento.