



NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

Artigo 1º

Enquadramento

A Câmara Municipal de Gondomar, através da Divisão de Educação, Formação e Emprego promove o concurso “Uma Mascote para a Educação”, com vista à eleição de uma Mascote que represente a Educação Especial no Município. Esta ação enquadra-se no Plano Estratégico para a Educação Especial (2015-17) e pretende contribuir para a sensibilização e mobilização dos alunos para a igualdade de oportunidades e para os direitos humanos, em particular os direitos das pessoas com Necessidades Educativas Especiais.

Artigo 2º

Objeto

1. As presentes normas determinam as condições de participação no concurso “Uma Mascote para a Educação Especial”.
2. O Concurso tem como objeto a criação de uma figura que possa vir a ser usada como Mascote aliada à sensibilização para a temática da Educação Especial no Município.
3. A imagem da Mascote escolhida será utilizada como logotipo ficando representada em todas as atividades relacionadas com a Educação Especial, material promocional e no sítio eletrónico da Câmara Municipal de Gondomar.

Artigo 3º

Destinatários

1. O concurso é aberto à participação de todos os alunos que frequentam o 1º, 2º e 3º ciclos, dos estabelecimentos de ensino do Município de Gondomar.

Artigo 4º

Características dos projetos a concurso

1. Os projetos a concurso destinam-se à criação de uma Mascote.
2. Os projetos são individuais, podendo cada aluno apenas apresentar um projeto a concurso.
3. O projeto de proposta da Mascote deverá ser apresentado em tamanho A4, com ilustração a cores, em suporte papel ou digital.
4. No caso dos projetos elaborados em suporte físico, os participantes deverão recorrer a materiais como canetas de feltro, guaches, lápis de cera, entre outros, devendo evitar-se os lápis de cor, quando o traço pouco definido possa inviabilizar a sua posterior digitação.
5. O projeto a concurso deverá ser acompanhado de uma breve caracterização da personagem em formulário próprio de candidatura (Anexo A).
6. As propostas podem ser enviadas por um dos seguintes meios:

- Envelope (A4), fechado, ao cuidado da Divisão de Educação, Formação e Emprego, Câmara Municipal de Gondomar, Praça Manuel Guedes, 4420-193 Gondomar;
 - Correio eletrónico: educacao@cm-gondomar.pt
7. Não serão consideradas as propostas cuja data de candidatura seja posterior à data limite para envio/entrega das mesmas, definida no artigo 10º das presentes normas.
 8. A apresentação de propostas a concurso implica o conhecimento e aceitação, por parte do(a) Encarregado(a) de Educação do aluno(a), das normas constantes deste documento.

Artigo 5º

Direitos de Autor

1. Os Encarregados de Educação dos participantes declaram ceder inteiramente os direitos de autor da proposta apresentada a concurso, passando esta a ser da exclusiva propriedade do Município de Gondomar, assim como todos os direitos de participação e utilização respetivos.
2. Apenas podem ser apresentadas a concurso propostas originais e da autoria dos participantes, sendo estes responsáveis pela utilização indevida de elementos de terceiros, nos termos e com os efeitos previstos na legislação aplicável.

Artigo 6º

Constituição e competências do júri

1. O Júri será constituído por treze elementos:
 - Vereadora da Educação, ou um elemento por ela designado, em sua substituição.
 - Um elemento do Gabinete de Comunicação da CMG.
 - Um representante do Conselho Municipal de Educação.
2. Compete ao Júri apreciar, avaliar e selecionar as propostas apresentadas, sendo que:
 - O Júri reserva-se o direito de não eleger nenhuma Mascote e consequentemente não atribuir o prémio, em caso de justificada falta de qualidade das propostas apresentadas.
 - Não haverá lugar a recurso nem reclamação das decisões do Júri;
 - Não serão atribuídas classificações *ex-aequo*;
 - Os membros do Júri são obrigados ao sigilo.

Artigo 7º

Avaliação dos projetos

1. Os trabalhos serão avaliados pelo Júri de acordo com os critérios: criatividade/originalidade, memória descritiva, adequabilidade das propostas.
2. A classificação é atribuída individualmente por cada jurado, numa escala de 0 a 20 pontos, sendo a classificação final a soma das classificações atribuídas por cada um.

Artigo 8º

Exclusão de projetos

1. Serão excluídos do concurso todos os projetos que não cumpram as condições de participação constantes no artigo 4º.

Artigo 9º

Prémios

1. A cada aluno concorrente será atribuído um diploma de participação.
2. O prémio a atribuir à proposta vencedora será um vale FNAC no valor de 150 € e uma escultura em 3D da Mascote.

Artigo 10º

Prazos

1. As normas de participação cumprem a seguinte calendarização:
 - Abertura e divulgação do concurso - 28 de setembro de 2015
 - Data limite de envio/entrega das propostas - 30 de outubro de 2015
 - Anúncio da proposta vencedora – data a confirmar

Artigo 11º

Disposições Finais

1. A inscrição neste Concurso representa a aceitação plena das presentes normas.
2. Todas as dúvidas, omissões e reclamações resultantes da aplicação das normas constantes deste documento serão resolvidas pelo Júri, devendo as mesmas ser colocadas por escrito para a morada ou correio eletrónico constantes no artigo 4º.

FICHA DE INSCRIÇÃO – ANEXO A

1. IDENTIFICAÇÃO

Nome do Aluno(a): _____

Agrupamento de Escolas: _____

Escola: _____ Ano: _____ Turma: _____

Nome do Encarregado(a) de Educação: _____

Contacto do Encarregado(a) de Educação: _____

2. CARACTERIZAÇÃO DA MASCOTE CRIADA

Caracterização da Mascote: _____

Eu, _____ Encarregado(a) de Educação do(a) Aluno(a) _____

li e concordo com os termos das normas de participação do Concurso “Uma Mascote para a Educação Especial”, autorizando a participação do meu educando neste concurso.

Gondomar, _____ de _____ de 2015

O/A Encarregado(a) de Educação: _____

Anexar cópia do documento de identificação/CC do Encarregado de Educação e do Aluno