AVEIRO CÂMARA MUNICIPAL

TECH CiTY

AVEIRO STEAM CITY

UIA URBAN INNOVATIV ACTIONS

2ª Edição

Code Hero

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

ÍNDICE

Enquadramento

Capítulo I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto

Artigo 2.º - Objetivos

Artigo 3.º - Destinatários

Artigo 3.º - Acesso

Artigo 5.º - Calendarização

CAPÍTULO II – CODEHERO

Artigo 6.º - Conteúdos

Artigo 7.º - Certificação

CAPÍTULO III – CODEHERO CHALLENGES

Artigo 8.º - CodeHero Challenges

Artigo 9.º - Pontuação

Artigo 10.º - Divulgação dos Premiados

CAPÍTULO IV - DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 11.º - Disposições Finais

Artigo 12.º - Omissões

Enquadramento

A Câmara Municipal de Aveiro, no âmbito do Projeto Aveiro STEAM City (UIA03-084) - cofinanciado pelo programa europeu Urban Innovative Actions - decidiu apostar na implementação de um programa integrado para a promoção de competências STEAM e da literacia computacional, de forma a que as nossas crianças, jovens e cidadãos adquiram as competências necessárias para o futuro do mercado de trabalho, aumentando as probabilidades de sucesso no seu percurso educativo e/ou profissional.

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º

Objeto

1. **O CodeHero Challenges** é um Concurso realizado a partir dos desafios que constituem o Curso CodeHero.
2. **O CodeHero é um Curso on-line de Introdução às Ciências da Computação** que permite o desenvolvimento de programas de software através da linguagem de programação JavaScript, ideal para quem pretende imergir no mundo da programação. O currículo da ação fornecerá as bases fundamentais para seguir um caminho de especialização numa área tão ampla como a da computação e tecnologias de informação.

Artigo 2.º

Objetivos

1. O **CodeHero Challenges** pretende:

   a) Implementar uma dinâmica ativa em literacia Computacional;

   b) Captar talento na área das Ciências Computacionais;

   c) Fomentar o interesse pela Programação;

   d) Formar para o domínio da linguagem de programação JavaScript;

   e) Criar competências adequadas às exigências do novo mercado de trabalho.

Artigo 3.º

Destinatários

1. O **CodeHero Challenges** tem como principais destinatários:
   a. Estudantes do Ensino Secundário nas Escolas do concelho de Aveiro;
   b. Outros cidadãos, maiores de 18 anos, residentes em Aveiro e interessados pela temática;
2. Os interessados em obter a formação poderão não ter qualquer conhecimento prévio sobre a matéria.
3. Não será considerada a participação de Profissionais na área da programação.

Artigo 4.º

Acesso

1. Considerando que o **CodeHero é um curso on-line de Introdução às Ciências da Computação**, o acesso à sua plataforma será disponibilizado a partir do site www.aveirotechcity.pt.
2. O Acesso à plataforma é livre e gratuito, não havendo limite de participantes. **A sua inscrição terá de ser previamente validada pela organização;**

3. Todos os interessados deverão estudar ou residir no Concelho de Aveiro;
4. Para participação no **CodeHero Challenges**, todos os interessados terão de disponibilizar, através do email aveirotechcity@cm-aveiro.pt, os elementos solicitados para sua identificação como nome, email, número de telefone, morada, data de nascimento e grau académico, assim como:
   a) **Estudantes** – Declaração do Estabelecimento de Ensino do Concelho de Aveiro ou Registo de Avaliação do 1º ou 2º Período do ano letivo 2020/21;
   b) **Outros interessados** – Comprovativo de idade e comprovativo de morada/residência no Concelho de Aveiro (fatura, correspondência, declaração da Junta de Freguesia ou outra para os devidos efeitos).
4. A Inscrição terá de ser previamente validada pela organização.
5. Os potenciais interessados de outros Concelhos, podem aceder aos conteúdos do CodeHero, no entanto não poderão ser admitidos no âmbito do presente concurso.

Artigo 5.º

Calendarização

1. O CodeHero será disponibilizado a todos os interessados no período de **15 de fevereiro a 15 de abril de 2021**.
2. Em termos indicativos, a execução de todos os exercícios tem um tempo aproximado de 1 mês, não obstante, há situações em que a sua conclusão pode ocorrer em tempo inferior, dependendo do tempo de dedicação do aluno.
3. O acesso à plataforma terminará no dia **15 de abril de 2021**, data após a qual a mesma deixará de estar disponível.

CAPÍTULO II

CODEHERO

Artigo 6.º

Conteúdos

1. A formação será dividida em duas temáticas:

   . Introdução às Ciências da Computação (8 horas);

   . Introdução à Programação com JavaScript (1 mês).

2. Os conteúdos serão apresentados em Inglês e em formato de desafios que o formando deverá ultrapassar.
3. Cada desafio concluído com sucesso atribuirá ao formando a pontuação respectiva do exercício ultrapassado.
4. No site www.aveirotechcity.pt será disponibilizada informação mais detalhada sobre os conteúdos a disponibilizar.

Artigo 7.º

Certificação

Após conclusão da ação será atribuído ao formando um Certificado Digital que comprovará a concretização da mesma.

CAPÍTULO III

CODEHERO CHALLENGES

Artigo 8.º

CodeHero Challenges

1. Aos participantes que obtiveram as melhores pontuações pela concretização dos desafios apresentados serão atribuídos os seguintes Prémios, por categoria:

   a. Estudantes do Ensino Secundário e Profissional em Aveiro:

   1º Lugar - 200,00€

   2º Lugar - 100,00€

b. <u>População em Geral:</u>

1º Lugar - 200,00€

2º Lugar - 100,00€

2. A classificação será apurada considerando a pontuação e o tempo de execução.

Artigo 9.º

Pontuação

1. O CodeHero é composto por 65 exercícios, em que cada um deles tem um número de pontos associado, que na íntegra totalizam 1832 pontos.
2. O participante apenas conseguirá a pontuação máxima quando completar com sucesso os 65 exercícios.
3. À medida que o participante vai avançando nos exercícios, vai conseguindo acompanhar a quantidade de pontos adquirida, face ao total.

Artigo 10.º

Divulgação dos Premiados

1. A divulgação dos premiados será efetuada até **30 de abril de 2021**.
2. A comunicação dos vencedores será efetuada a partir do site www.aveirotechcity.pt.
3. Será divulgada apenas a classificação dos 10 primeiros classificados em cada categoria, com maior pontuação e no menor tempo.
4. Os restantes participantes poderão ter acesso exclusivamente à sua pontuação e tempo, mediante pedido próprio através do email aveirotechcity@cm-aveiro.pt.

CAPÍTULO III

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 11.º

Disposições Finais

1. A organização garante a confidencialidade e o anonimato de todos os participantes que não obtiverem os 10 primeiros lugares em cada categoria.
2. Os dados de todos os participantes serão utilizados exclusivamente para comunicações relacionadas com o CodeHero e outras atividades realizadas no âmbito da iniciativa "Aveiro Tech City" que se considerem do seu interesse.

Artigo 12.º

Omissões

Qualquer situação não prevista nas presentes Normas de Participação, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer da ação, deverá ser comunicada ao Município através do email aveirotechcity@cm-aveiro.pt que atuará em conformidade.