



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

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 consiste numa iniciativa que 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 tem como principais destinatários:
 - a) Estudantes do Ensino Secundário nas Escolas do concelho de Aveiro;
 - b) Outros cidadãos residentes em Aveiro, interessados nesta temática;
2. Os interessados em obter a formação poderão não ter qualquer conhecimento prévio sobre a matéria.



Artigo 4.º

Acesso

1. Considerando que o **CodeHero** é um **curso on-line de Introdução às Ciências da Computação**, o acesso ao mesmo será disponibilizado a partir do site www.aveirotechcity.pt
2. O Acesso à formação é livre e gratuito, não havendo limite de participantes. **A sua inscrição terá de ser previamente validada pela organização;**
3. Ao aceder à formação todos os interessados terão de disponibilizar os elementos necessários 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 2019/20;
 - 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).

Artigo 5.º

Calendarização

1. O CodeHero será disponibilizado a todos os interessados no período de **18 de maio a 31 de julho**.
2. Em termos indicativos, a formação 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. A formação deverá estar concluída até ao dia **31 de julho**, 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:
 - a) Introdução às Ciências da Computação (8 horas);
 - b) 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 respetiva 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 formandos 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€
 - Menção honrosa - 100,00€



b) População em Geral

- 1º Lugar - 200,00€
- Menção honrosa - 100,00€

2. A classificação será apurada considerando a pontuação máxima e no menor tempo.

Artigo 9.º

Pontuação

1. O CodeHero é composto por 52 exercícios, em que cada um deles tem um número de pontos associado, que na íntegra totalizam 1645 pontos.
2. O formando apenas conseguirá a pontuação máxima quando completar com sucesso os 52 exercícios.
3. À medida que o formando vai avançando nos exercícios, vai conseguindo acompanhar a quantidade de pontos adquirida, face ao total.
4. Todos os participantes que conseguirem atingir a pontuação máxima, serão convidados para a última fase de seleção do Bootcamp presencial, que decorrerá em setembro de 2020, no Parque de Exposições de Aveiro.

Artigo 10.º

Divulgação dos Premiados

1. A divulgação dos premiados será efetuada **até 17 de agosto**.
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 IV

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 13.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.