

I Electronic Fashion

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo
Votuporanga, SP

REGULAMENTO CONCURSO

I. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. O 1º Concurso de Electronic Fashion do IFSP é promovido pelo grupo Code Clube e tem como objetivos realizar a iniciação de meninas do ensino fundamental e médio ao desenvolvimento de raciocínio lógico, aprendizagem baseada em projetos, a criatividade, a igualdade, o estudo sobre a tecnologia vestível e assim revelar talentos e incentivar a criatividade da comunidade acadêmica.

Sabemos que a tecnologia vem avançando cada vez mais em todos os aspectos e áreas, e com isso a moda e vestuário não ficam longe disso, e assim o surgimento do **wearables**, uma tecnologia vestível, capaz de tornar inteligentes as peças dos vestuário e acessórios. Com o concurso, poderemos trazer essa tecnologia para perto das crianças de forma divertida, utilizando o tema heróis para criar roupas e acessórios que serão apresentados em um desfile.

Para a realização do projeto com as crianças, os colaboradores estarão ajudando na criação das roupas e ensinando sobre essa tecnologia, sendo assim tudo ensinado detalhadamente para todos. A data para a realização do concurso será dia **22/10/2021**, no horário das 11 horas.

II. DA PARTICIPAÇÃO

2.1. Poderão participar do concurso, jovens do ensino fundamental e médio, oriundos de escolas públicas e privadas.

2.2. Será permitida a criação de grupos de até 3 alunos para a participação do concurso.

III. DAS INSCRIÇÕES

3.1. A inscrição no concurso se dará mediante ao envio do formulário do Google Forms no endereço eletrônico:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeQDbX0RuOCgJUyvg-KfcU7Km8ks-chS6UJZVpH7oXJ1gXhBw/viewform?usp=sfink>

3.2. As inscrições serão feitas até o dia **05/10/2021**.

3.3. Após a data não serão aceitas mais inscrições para o concurso.

3.4. A inscrição deverá ser realizada por um integrante do grupo, informando no campo "integrantes" os nomes dos demais participantes.

IV. DA APRESENTAÇÃO

4.1. Para a apresentação dos projetos elaborados com tecnologia vestível será realizado um desfile de modo presencial ou remoto, com transmissão pelo YouTube, sendo que os participantes autorizam a divulgação das imagens do evento e dos projetos.

4.2. Cada participante/grupo poderá escolher um personagem relacionado ao tema heróis para se inspirar nas suas criações de roupas, coletes, sapatos, chapéus, máscaras, luvas entre outros.

4.3. É obrigatório o uso de tecnologia, ou seja, adição de leds, sensores, motores entre outros dispositivos eletrônicos, sempre versando sobre o tema heróis.

4.4. O Code Clube possui alguns materiais disponíveis para a criação da parte eletrônica das roupas e acessórios e poderá emprestar tais itens aos participantes do concurso. Porém cabe aos participantes o contato e a criação das roupas e acessórios, contando com materiais próprios.

4.5. A utilização de materiais recicláveis contará como pontos dobrados na hora do julgamento ajudando assim na classificação.

4.6 Para o uso de tecnologias prontas consultar algum responsável pelo concurso para avaliar a possibilidade.

V. DO JULGAMENTO

5.1. As criações serão submetidas à análise e julgamento de uma Comissão Avaliadora com competência para tal finalidade.

5.2. Nas avaliações serão consideradas: a) Ideia e criatividade; b) Utilização da tecnologia vestível (leds, Arduino, programação); c) impressão geral; d) utilização de objetos recicláveis (não sendo obrigatório); e) movimentação; f) efeitos sonoros e visuais.

5.3 O concurso será dividido de acordo com a faixa etária do aluno: até 12 anos, de 12 a 15 anos e mais de 15 anos.

5.4. Serão eliminados, antes mesmo de se apresentarem, qualquer ideia que fira a conduta moral, ética ou que ocasione constrangimento a qualquer grupo, cabendo à comissão organizadora desclassificar tal equipe.

VI. DO RESULTADO

6.1. O resultado deste concurso será divulgado a todos os participantes no mesmo dia após as apresentações e julgamentos.

VII. DA PREMIAÇÃO

7.1. A premiação ainda não está definida, ocorrerá logo após a divulgação do resultado.

7.2. Todos os participantes receberão um certificado de participação.

VIII. DISPOSIÇÕES FINAIS

8.1. O ato da inscrição neste concurso implica na aceitação plena dos termos deste regulamento.

8.2. Os casos omissos, isto é, não contemplados neste regulamento serão decididos pela Comissão Avaliadora, não cabendo recursos.

Votuporanga, 24 de setembro de 2021.
COMISSÃO ORGANIZADORA CODE CLUBE VOTUPORANGA
CÂMPUS VOTUPORANGA