

# REGULAMENTO

4º DESAFIO FAÇA ACONTECER - 2018



## 1 - DO DESAFIO

O 4º Desafio Faça Acontecer é uma proposta de mobilização social para os jovens das escolas municipais, estaduais e particulares de Lençóis Paulista, Macatuba e Borebi.

### 1.1 Objetivo:

Por meio da escolha de um tema, OS ALUNOS devem:

a) Identificar problemas da escola e/ou comunidade de seu entorno, para estimular ideias criativas e inovadoras com capacidade para gerar soluções.

b) Desenvolver ações de mobilização, conscientização e transformação da realidade local (escola e/ou seu entorno) para minimizar o impacto ou mesmo a resolução da problemática escolhida.

### 1.2 Problemática:

Entendendo que diversos problemas sociais afetam a escola e seu público envolvido direto e indiretamente, como: drogas, violência, sexualidade, saúde, entre outros, a proposta do desafio é envolver os jovens na busca da solução de problemas. A partir da identificação e entendimento destes, os jovens propõem mobilizar e buscar parcerias com a comunidade onde a instituição de ensino está inserida, bem como, promover o protagonismo juvenil em prol da transformação de seu entorno. Desse modo, os jovens interessados em envolver-se na identificação e reflexão sobre os problemas encontrados, podem multiplicar estas ideias por meio de ações em conjunto com a própria instituição de ensino para diminuir ou erradicar tais situações na comunidade de seu entorno.

## 2 – DOS REQUISITOS

### 2.1 Requisitos dos participantes:

- i. Estudar em escolas das cidades de Lençóis Paulista, Macatuba ou Borebi;
- ii. Ter entre 13 e 18 anos no ato da inscrição;
- iii. Estar regularmente matriculado em uma instituição de ensino;
- iv. Cada equipe ter de 5 a 10 alunos;
- v. Cada equipe ter um coordenador ou um profissional escolar por ele indicado para dar suporte;
- vi. Cada equipe eleger um capitão como responsável por todos os envios previstos neste regulamento;

vii. Cada aluno só pode participar de um único grupo.

**2.2** No decorrer do desafio, poderá haver a substituição de componentes da equipe, bem como do tema, mediante documento por escrito da pessoa que está deixando o grupo e indicando seu substituto. Além do documento, será necessária a mudança da foto da equipe, que deverá ser enviada imediatamente após a troca. Tal trâmite só poderá ser realizado até dia 20/09, antes da finalização da etapa final.

### 3 – DAS INSCRIÇÕES

**3.1** Para efetivar a inscrição, cada equipe deve realizar o preenchimento do *formulário 1*, disponível no site [www.desafiofacacontecer.com.br](http://www.desafiofacacontecer.com.br), até o dia 06/09. Neste formulário, a equipe deverá identificar o capitão da equipe, além de preencher os dados de todos os participantes da equipe.

**3.2** Como complemento da inscrição, cada equipe deverá escolher um tema para desenvolvimento do projeto. Os temas são:

- i. Cidadania;
- ii. Drogas;
- iii. Educação;
- iv. Meio ambiente;
- v. Mercado de trabalho;
- vi. Saúde;
- vii. Sexualidade;
- viii. Violência;
- ix. Redes sociais.

**3.2.1** No caso da escola inscrever mais que um projeto, estes podem ser de temas diferentes ou do mesmo tema (com assuntos e ações completamente diferentes).

**3.2.2** A equipe é que deve escolher o tema do projeto a ser desenvolvido. A escola e seu representante (Coordenador ou profissional indicado) devem apoiar a discussão e as ações, articulando a infraestrutura, espaço e horário para desenvolver o projeto com sucesso. Os debates podem extrapolar as paredes da escola e envolver a comunidade, caso os jovens entenderem como parte do problema e/ou da solução.

**3.2.3** A equipe participante não deve ter em sua composição mais que 50% dos integrantes que participaram em edições anteriores, ou seja, se a mesma equipe do ano anterior quiser participar, deve trocar 50% de seus membros.

### 4.1 ESCOLHA DO TEMA E APRESENTAÇÃO DA EQUIPE

A equipe deve escrever uma apresentação de seus membros, suas qualidades, talentos e qual seu papel e função na equipe (o aluno poderá descobrir outras habilidades no decorrer do projeto), bem como inserir uma foto de toda equipe, com tamanho mínimo de 1 MB, no formato .jpeg ou .jpg, conforme solicitado no *formulário 1 – disponível no site: [www.desafiofacaacontecer.com.br](http://www.desafiofacaacontecer.com.br), no menu Formulários*. Após a inscrição, cada equipe receberá uma numeração de identificação que será conhecida no dia 10/09/2018, pelo mesmo site.

### 4.2 DEFINIÇÃO DO PROJETO

A equipe deve escrever um projeto, seguindo a estrutura oferecida no *formulário 2 – no menu Formulários do site*.

### 4.3 EXECUÇÃO DO PROJETO - AÇÃO

Deve ser preenchido e enviado o cronograma das etapas da ação no *formulário 3 – no menu Formulários do site*. Deve ser respeitado o cronograma da execução do projeto, cumprindo com as datas para entrega de cada etapa.

### 4.4 PRODUÇÃO E ENTREGA DO VÍDEO

Para contextualizar o problema, a mobilização e a reflexão da melhoria e/ou solução, deverá ser criado um vídeo, em formato AVI ou mp4, com no mínimo 720X480 pixels, em que será permitido o uso de depoimentos, fotos, apresentações em powerpoint, desenhos, entrevistas, músicas, poemas, entre outros recursos – dentro do tempo estabelecido neste regulamento.

- É importante dar atenção à iluminação e ao áudio (som) para obter máxima qualidade.

- O vídeo a ser entregue deve ser editado entre 2 e 3 minutos (produto final) e enviado pelo site [www.desafiofacaacontecer.com.br](http://www.desafiofacaacontecer.com.br), através do menu *Upload*. Antes de enviar, salve o vídeo com o nome da escola e nome do projeto que está concorrendo: ESCOLA\_PROJETO (exemplo: PAULOZILLO\_PICHACAONAO).

- Inserir também as exigências divulgadas no item 5.5.

Como apoio para o preenchimento dos *formulários 2 e 3*, estão disponibilizados no site, no menu *Orientações, vídeos*. As equipes que assistirem a todos os vídeos irão pontuar 2 pontos, já as que não assistirem 100% dos vídeos, não pontuarão. Para acessar os vídeos, os capitães receberão um *login* de usuário e senha, por e-mail, que possibilitarão acesso às plataformas restritas.

## 4.5 CRONOGRAMA DAS ENTREGAS:

ETAPAS	Atividades	DATAS-CHAVE							
		A partir de 27/08	Até 06/09	Até 18/09	Até 24/09	Até 10/10	Até 15/10	Até 22/10	30/10
LANÇAMENTO DO DESAFIO	Conhecer o regulamento	X							
	Engajar colegas	X							
ESCOLHA DO TEMA E APRESENTAÇÃO DA EQUIPE	Definir o tema e nome para o projeto		X						
	Inscrição no site e Apresentação da equipe (formulário 1)		X						
DEFINIÇÃO DO PROJETO	Entrega do projeto (formulário 2)			X					
	Entrega do cronograma de atividades a realizar (formulário 3)				X				
EXECUÇÃO DO PROJETO - AÇÃO	Executar as etapas descritas no cronograma entregue					X			
	Coletar registros das tarefas com fotos, gravação, entrevistas, música, apresentação em powerpoint, etc					X			
PRODUÇÃO E ENTREGA DO VÍDEO	Produção/edição vídeo						X		
	Entrega do vídeo (menu upload)						X		
	Engajamento dos vídeos nas redes sociais							X	
FINAL	Apresentação dos resultados								X
	Premiação aos Vencedores								X

## 5 – DA AVALIAÇÃO

**5.1** Os trabalhos apresentados serão examinados por uma Comissão Julgadora, composta por, no mínimo, 5 membros a serem indicados pelo Projeto Formação de Líderes.

**5.2** A Comissão Julgadora deverá eleger, dentre os trabalhos desenvolvidos pelos alunos e escolas participantes, os vencedores de cada categoria abaixo descrita:

- i. Prêmio Faça Acontecer
- ii. Destaque Visão de Mundo
- iii. Destaque Inovação
- iv. Destaque Mobilização

**5.3** Caso a Comissão Julgadora em conjunto com os organizadores identifiquem algum projeto destaque em categoria distinta das já definidas nesta premiação, poderá ser criada uma nova.

**5.4** O produto final valerá desde que as outras etapas sejam entregues dentro dos prazos estipulados neste regulamento.

**5.5** O produto final (vídeo) deverá:

- i. ter duração de 2 a 3 minutos;
- ii. conter uma abertura com a logomarca do Desafio Faça Acontecer 2018;
- iii. ter título incluindo o tema escolhido;
- iv. utilizar músicas com direito autoral liberadas (trilha branca)
- v. finalizar com o nome dos participantes, coordenador ou responsável e escola;
- vi. conter logomarca do Projeto Formação de Líderes, Grupo Lwart e parceiros\*\*, caso houver.

\*Pesquisar mais informações na internet (trilhas brancas disponíveis)

\*\*Para a prospecção das parcerias, as equipes devem solicitar ofício às escolas.

**5.6** As logomarcas oficiais do concurso estão disponibilizadas em *downloads* no site.

**5.7** Os critérios de Qualidade e Avaliação serão seguidos da seguinte forma (veja na página seguinte):

**a. PRAZOS**

AVALIAÇÃO QUANTITATIVA	ENTREGAS	PONTUAÇÃO MÁXIMA	PRAZOS / PONTUAÇÃO	
	▪ Formulário 1 (tema, equipe, ...)	2	Entregas até <b>06/09</b> 2 pontos	<b>Entregas até 08/09</b> NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos.
	▪ Formulário 2 (descrição do Projeto)	2	Entregas até <b>18/09</b> 2 pontos	<b>Entregas até 20/09</b> NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos.
	▪ Formulário 3 (cronograma da ação)	2	Entregas até <b>24/09</b> 2 pontos	<b>Entregas até 26/09</b> NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos.
	▪ Vídeo	2	Entregas até <b>15/10</b> 2 pontos	<b>Entregas até 17/10</b> NÃO PONTUA Porém, conseguiremos orientá-los para os próximos passos.
	<b>TOTAL .....</b>	<b>ATÉ 8 PONTOS</b>	<b>Entregas após o prazo de dois dias serão aceitas, porém continuarão não valendo pontos.</b>	

**b. DURAÇÃO DO VÍDEO FINAL**

AVALIAÇÃO QUANTITATIVA	VÍDEO	<b>2 PONTOS</b>	<b>0</b>
		VÍDEO COM DURAÇÃO ENTRE 2 E 3 MINUTOS - INTEGRAL	VÍDEO COM DURAÇÃO < 2 ou > 3 MINUTOS - PARCIAL
	CRITÉRIOS DO VÍDEO FINAL	<b>2 PONTOS</b>	<b>0</b>
		(abertura, créditos, encerramento, patrocínios, conforme orientação no regulamento)	(sem alguns dos critérios do vídeo, estabelecidos no regulamento)
<b>TOTAL.....</b>		<b>EQUIPE PODE GANHAR ATÉ 4 PONTOS</b>	

### c. RUBRICS – CRITÉRIOS GERAIS

<b>AVALIAÇÃO QUALITATIVA</b>		<b>1 a 2 pontos</b>	<b>3 a 4 pontos</b>	<b>5 a 6 pontos</b>	<b>7 a 8 pontos</b>
<b>PROJETO</b>	<i>Definição do Problema</i>	Nenhuma clareza na definição do problema a ser solucionado.	Pouca clareza na definição do problema a ser solucionado.	Consegue definir o problema.	Demonstra claramente a definição do problema a ser solucionado.
	<i>Ideia de Mobilização</i>	Não tem clareza do público alvo e da mobilização pretendida. Demonstra poucas parcerias.	Pouca mobilização e parcerias.	Consegue demonstrar a ideia de mobilização e parcerias para engajar o público alvo. Bom envolvimento de outros na divulgação	Surpreende com a mobilização e parcerias para engajar o público alvo no problema e solução.
	<i>Resolução, Solução e Melhorias para o Problema</i>	Não apresenta solução para o problema apresentado.	Consegue poucas soluções e/ou melhorias para o problema proposto.	Apresenta soluções simples para o problema, bem como melhorias e sua resolução.	Surpreende com as soluções apresentadas para resolução do problema proposto.
<b>VÍDEO</b>	<i>Enredo</i>	Não contextualiza claramente o problema, causas e consequências, e a mobilização, apresentando apenas o público alvo.	Apresenta pouca contextualização do problema, causas e consequências, público alvo e a mobilização com soluções propostas.	Apresenta o problema, causas e consequências, público alvo e alguma mobilização com soluções propostas.	Mostra claramente a definição do problema, causas e consequências, público alvo e a mobilização com soluções propostas.
	<i>Desempenho: Som, imagem, qualidade</i>	Não usou ou usou poucos recursos. Os recursos utilizados não apoiaram a mensagem.	Utilização de poucos recursos, com baixa relação com a mensagem principal.	Geralmente utiliza recursos que apoiam a mensagem com coerência.	Coerência dos recursos como música, imagens, relatos, entrevistas, poemas com a mensagem proposta. Surpreende em relação a visão sobre o problema
	<i>Criatividade do Vídeo</i>	Não demonstra criatividade para transmitir a mensagem e utiliza pouca ou nenhuma tecnologia.	Apresenta pouca criatividade para transmitir a mensagem, usando pouca tecnologia.	Consegue com criatividade transmitir a mensagem da ação, utilizando alguma variedade de tecnologias.	Consegue com criatividade e inovação, transmitir a mensagem da ação. Usa variedade de tecnologias.
	<i>Engajamento com o público</i>	Não mostra ação de mobilização. Não apresenta entrevistas, pesquisas com o público envolvido.	Demonstra pouco envolvimento com o público dentro do problema proposto, com poucas opiniões do público.	Demonstra o envolvimento com o público dentro do problema proposto com pouca clareza das opiniões do público.	Demonstra o envolvimento com o público dentro do problema proposto e mostra o público interessado na solução.

- Somente notas inteiras serão consideradas

#### d. TABELA DE PONTUAÇÃO

RESUMO DAS PONTUAÇÕES		TOTAL DE PONTOS DE CADA ETAPA
<b>PRAZOS</b>	Entregas	Até 8 Pontos
	Assistir aos vídeos de apoio	Até 2 pontos
	Vídeo Final Completo	Até 4 Pontos
<b>PROJETO</b>	Definição do Problema	Até 8 Pontos
	Ideia de Mobilização	Até 8 Pontos
	Resolução, Solução e Melhorias	Até 8 Pontos
<b>VÍDEO FINAL</b>	Enredo	Até 8 Pontos
	Desempenho: Som, Imagem, Qualidade	Até 8 Pontos
	Criatividade	Até 8 Pontos
	Engajamento com o Público	Até 8 Pontos
<b>TOTAL MÁXIMO DE PONTOS .....</b>		<b>70</b>

**BÔNUS:** Serão considerados como bônus: o número de curtidas, compartilhamentos e visualizações (Facebook e Youtube), conforme item de engajamento dos vídeos no cronograma: até 4 pontos

## 6 – DA CLASSIFICAÇÃO

**6.1** As entregas fora dos prazos estabelecidos serão aceitas desde que, as etapas anteriores forem recebidas e aprovadas pela comissão organizadora, porém, não serão pontuadas.

**6.2** Em caso de empate no Prêmio Faça Acontecer, a avaliação ficará a cargo da comissão coletiva de jurados em conjunto com os organizadores.

## 7 – DA PREMIAÇÃO

**7.1** Os projetos serão premiados da seguinte forma:

- i. Um projeto vencedor para o prêmio “Faça Acontecer 2018”;
- ii. Um projeto vencedor para a categoria Destaque Visão de Mundo;
- iii. Um projeto vencedor para a categoria Destaque Inovação;
- iv. Um projeto vencedor para a categoria Destaque Mobilização;

**7.2** A premiação do projeto vencedor para o prêmio “Faça Acontecer 2018” será:

- i um Troféu para a escola;
- ii. um leitor de livro digital (*Kindle*) para o professor ou responsável pela equipe;
- iii. uma camiseta do Desafio Faça Acontecer 2018, uma medalha e, uma viagem de intercâmbio científico cultural, na cidade de São Paulo, do grupo vencedor, o professor ou representante da escola, a ser definida no período da visita, com transporte, alimentação e entrada, patrocinados pelo Instituto LideraJovem.



**7.3** A premiação dos projetos vencedores de cada categoria destaque descrita no art. 7.1 será:

- i. um Troféu para a escola;
- ii. uma caixa de som Bluetooth, para o professor ou responsável da escola;
- iii. uma camiseta do Desafio Faça Acontecer 2018 e uma medalha para cada aluno da equipe.

**7.4** O resultado do Desafio será divulgado no dia 30 de outubro de 2018, às 9h da manhã, em Lençóis Paulista (local a ser definido e divulgado posteriormente).

**7.5** A divulgação dos vencedores seguirá da apresentação de seus vídeos e, entrega dos prêmios. Todos os vídeos participantes do Desafio ficarão disponíveis no site para visualizações.

**7.6** A comissão julgadora estará presente, bem como os representantes das escolas, coordenadores, membros da empresa patrocinadora, imprensa e autoridades locais.

## 8 – DAS TORCIDAS

**8.1** No dia da premiação final, as escolas podem levar todos os alunos envolvidos nas ações e uma torcida de até 40 pessoas por escola.

**8.2** A torcida mais animada também receberá brindes.

## 9 – DISPOSIÇÕES GERAIS

**9.1** A participação no concurso cede o direito de autorizar a utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado aos interesses do Instituto LideraJovem.

**9.2** Os participantes comprometem-se a respeitar os direitos de terceiros e solicitar a todos que eventualmente apareçam no material produzido autorizem a divulgação de imagem, voz, depoimento, nome entre outros atributos pessoais (documento disponibilizado em downloads no site do concurso).

**9.3** Não será permitida produção de materiais com conteúdo e atos impróprios ou vulgares a critério da comissão julgadora.

**9.4** Os prêmios são intransferíveis, ou seja, somente poderá usufruí-los os vencedores.

**9.5** O prazo para uso dos prêmios será definido junto com a escola vencedora, com previsão de término para usufruí-lo até dia 12/11/2018.

**9.6** Informações ou dúvidas: (014) 3264.8888 ou pelo e-mail do desafio:

[desafiofacaacontecer@gmail.com](mailto:desafiofacaacontecer@gmail.com)

**9.7** Qualquer situação não tratada neste regulamento caberá avaliação da Comissão coletiva de jurados em conjunto com os organizadores.

**Diretoria**

**Instituto LideraJovem**