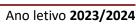








CLUBE CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA: STEAM ON!





## **CONCURSO** "CIÊNCIA COM ARTE" A imagem do Clube

## REGULAMENTO

- O Concurso Ciência com Arte A imagem do Clube tem por objetivo levar os alu-1. nos a expressarem a sua criatividade, construindo um "imagem de marca" para o Clube Ciência Viva na Escola STEAM on!.
- O concurso está aberto a todos os alunos do Agrupamento e a participação pode ser 2. individual ou em grupos de até 3 alunos.
- 3. Os trabalhos a concurso devem ser enviados, até 31 de janeiro de 2024, para: cienciaviva@aemaximinos.net.
- 4. Cada aluno só pode concorrer com um trabalho.
- Cada trabalho deve consistir em imagens complementares, em três formatos:
  - um logótipo do Clube;
  - uma imagem de cabeçalho para a página de internet do Clube (formato aproximado de 22 cm de largura por 4 cm de altura);
  - um cartaz do Clube (formato aproximado de 90 cm de largura por 120 cm de altura).
- Os trabalhos devem ser elaborados em formato digital (.png) ou em papel e depois digi-6. talizados para o mesmo formato.
- Cada trabalho pode ser acompanhado por uma memória descritiva, uma pequena ex-7. plicação sobre a ideia subjacente às imagens criadas (elemento facultativo).
- 8. Cada trabalho tem de ser acompanhado pela identificação completa do(s) aluno(s) participante(s) (nome completo, ano, turma e n.º).
- O júri do concurso é constituído por docentes de ciências, bem como um docente de Educação Visual.
- 10. O vencedor do concurso deverá assinar um termo de autorização de cedência de direitos de autor e autorização de uso, conforme declaração constante do Anexo I deste regulamento, sob pena de exclusão do concurso.
- 11. Será atribuído um prémio ao vencedor do concurso.
- **12.** Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela equipa organizadora.

Pel'a equipa organizadora

Ana Rita Pereira Coordenadora do CCVnE STEAM on!





