

REGULAMENTO

III FESTIVAL DE VÍDEOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

1 - O FESTIVAL

O III Festival de Vídeos Digitais e Educação Matemática consiste em um ambiente virtual de compartilhamento de vídeos (www.festivalvideomat.com) com conteúdos matemáticos e um evento presencial no qual serão realizadas palestras, mostras de vídeo e Cerimônia de Premiação. A submissão dos vídeos pode ser realizada por grupos de alunos (tanto da Educação Básica quanto do Ensino Superior, a distância ou presencial) ou por qualquer pessoa que tenha interesse em participar do Festival, com a possibilidade de colaboração de professores, tutores, amigos e familiares.

O Festival é uma iniciativa do projeto “Vídeos Digitais na Licenciatura em Matemática a Distância”, coordenado pelo professor Dr. Marcelo de Carvalho Borba, da UNESP, Rio Claro, tendo sido apresentado e aprovado no Edital Produtividade em Pesquisa (Processo nº 303326/2015-8) do CNPq e pelo Edital Universal do CNPq (Processo nº 400590/2016-6).

As inscrições estarão abertas no período de **18 de março a 16 de junho de 2019**. O vídeo deverá ser inserido no Google Drive do responsável pela inscrição para que o link gerado por essa plataforma seja compartilhado no momento da inscrição (ver item 4 deste regulamento). O evento presencial está previsto para ser realizado nos dias 5 e 6 de setembro de 2019, na Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória – ES.

2 - PARTICIPANTES

2.1 O Festival é aberto a alunos do Ensino Fundamental I e II, Ensino Médio, Licenciatura em Matemática (presencial e a distância), para alunos de outros cursos de graduação e qualquer pessoa que tenha interesse. Os alunos podem receber a colaboração de seus professores, tutores, amigos e familiares na elaboração dos vídeos.

2.2 Cada aluno poderá concorrer com apenas um vídeo, com conteúdo matemático, com duração de até 6 minutos, incluindo abertura (com título) e créditos/referências. A participação no presente Festival caracteriza por si a aceitação por parte dos participantes de todos os termos e condições deste regulamento.

2.3 Os participantes têm responsabilidade legal sobre as informações prestadas e sobre os vídeos – contendo imagens, sons ou qualquer outro conteúdo – enviados por eles (participantes), de sua autoria ou sob sua responsabilidade legal. Recomendamos o uso de

áudios que não possuem direitos autorais, como os que estão disponíveis na Biblioteca de Áudio do YouTube.

2.4 Ao enviar um vídeo para o III Festival de Vídeos Digitais e Educação Matemática, o participante declara expressamente ser proprietário ou possuidor de todos os direitos e licenças necessários para a exibição de ambos, incluindo – mas não se limitando a:

- a) Direitos de uso de imagem e som de pessoas, lugares ou coisas que aparecem no vídeo;
- b) Direitos de músicas usadas como trilha sonora ou incidental no vídeo;
- c) Direito de textos que aparecem no vídeo;
- d) Direito de roteiro do vídeo, direito ou licença de textos que tenham servido de inspiração para o vídeo;
- e) Direito de imagens de arquivo que apareçam no vídeo;
- f) Direito de patentes ou licença para uso de informações de terceiros;
- g) Quaisquer outros direitos autorais que possam impedir ou violar a exibição comercial ou não comercial do vídeo.

3 - TEMA DO FESTIVAL

Os vídeos do Festival devem abordar conteúdos matemáticos, sendo a escolha do conteúdo e da expressão artística a critério dos autores do vídeo.

4 - INSCRIÇÃO E ESPECIFICAÇÕES

4.1 A participação neste Festival implica em total aceitação das regras expostas neste regulamento.

4.1.1 Caso os participantes sejam menores de 18 anos de idade, a inscrição deverá ser realizada por um adulto responsável pelos participantes (professores, gestores da escola ou familiares).

4.1.2 Os participantes, ao enviarem o vídeo, podem ser convidados a concederem uma entrevista sobre os aspectos da produção deste vídeo, caso a Comissão Organizadora solicite. Esse pedido pode ser feito a qualquer participante, sendo seu vídeo concorrente nas categorias finalistas do Festival ou não. A escolha do critério de seleção dos participantes para essas entrevistas será de responsabilidade do pesquisador cujas informações forem relevantes, conforme descrito no item 7b.

4.2. LIMITES: cada participante poderá concorrer **com apenas um vídeo**, de até 6 minutos de duração, incluindo abertura com título do vídeo e créditos. Professores e tutores podem colaborar e ser responsáveis pela submissão de mais de um vídeo enviado ao Festival. É vedada a participação de alunos que estejam envolvidos nos processos de elaboração, seleção, premiação e divulgação do Festival. Visando incentivar a submissão e participação no Festival, membros do Grupo de Pesquisa em Informática, Outras Mídias e Educação Matemática (GPIMEM), promotor do Festival, podem esclarecer dúvidas dos participantes na produção dos vídeos, mas não podem inscrever vídeos ao Festival.

4.2.1 Há um limite máximo de submissões de 40 vídeos por categoria. Ao se atingir esse número, será encerrada a submissão de vídeos na respectiva categoria e uma mensagem será postada no site do Festival com essa informação.

4.2.2 A comissão se reserva o direito de entrar em contato com aquele que enviar vídeos em excesso.

4.3 FORMATOS: Os vídeos inscritos deverão ter até 6 minutos de duração, incluindo abertura e créditos e ser salvos em um dos seguintes formatos: .MOV, .MPEG4, MP4, .AVI, .WMV, .MPEGPS, .FLV, 3GPP e WebM. Trabalhos que não respeitem esse critério estarão automaticamente desclassificados.

4.4 INSCRIÇÃO: A inscrição de vídeos e participação no Festival é gratuita. Para se inscrever, o participante deverá preencher o formulário de inscrição disponível no site www.festivalvideomat.com. Nesse formulário o participante deverá **anexar o link do vídeo** gerado pela plataforma do Google Drive, no campo solicitado. Nossa equipe precisa ter acesso ao link no Google Drive pelo email festivalvideomates@gmail.com. Caso você tenha dúvida em salvar o vídeo no Google Drive, [clique aqui](#) e acesse o tutorial elaborado pela equipe do projeto E-licm@t-Tube. No formulário de inscrição, juntamente com os dados, ainda é solicitado aos participantes que encaminhem um **pequeno texto** descrevendo qual mensagem desejam passar com o vídeo e o que inspirou a produção do mesmo.

4.4.1 Ao se inscrever no Festival o participante deverá assinalar que está ciente e de acordo com as condições de direitos autorais de imagem e som, conforme descrito no item 7.

4.4.2 Informações inverídicas no ato da inscrição significarão eliminação do vídeo mesmo após a premiação do Festival.

4.4.3 As inscrições poderão ser prorrogadas por necessidade de ordem técnica e/ou operacional.

4.4.4 A prorrogação das inscrições (item anterior) poderá ser feita pela comissão organizadora do Festival sem aviso prévio, bastando, para todos os efeitos legais, a comunicação de prorrogação feita no site do Festival.

4.4.5 Todos os custos de viagens para a Cerimônia de Premiação ocorrerão por conta de cada participante.

4.4.6 A participação do evento presencial está sujeita às normas que estão expostas no site do Festival.

4.5 CATEGORIAS: Os vídeos da terceira edição do Festival de Vídeos Digitais e Educação Matemática serão divididos em quatro categorias, a saber: Ensino Fundamental II, Ensino Médio, Ensino Superior e Outros. **Cada categoria está relacionada com o nível de ensino dos autores e não com o tema do vídeo.**

4.5.1 Na categoria Outros, poderá participar qualquer pessoa que não se adeque as categorias, citadas acima, e tenha interesse em participar do Festival como por exemplo: alunos do Ensino Fundamental I, alunos de outros cursos de graduação, Youtubers, etc.

4.6 DATAS: A validade para a inscrição no Festival é de 18 de março até às 23h e 59 min do dia 16 de junho de 2019. As inscrições deverão ser enviadas até a data limite, valendo como comprovação um e-mail da equipe com a confirmação do recebimento do vídeo e da documentação.

4.7 SOBRE O CONTEÚDO DO VÍDEO INSCRITO

não será aceita a obra cujo teor da imagem remeta a algo discriminatório ou ofensivo. O trabalho deve ser inédito, não podendo, portanto, ter sido exibido em qualquer meio de comunicação eletrônico (inclusive Internet) até a data da premiação. O único ambiente que poderá exibir o vídeo será o site do Festival ou o YouTube do E-licm@t-Tube. O vídeo que não atenda a qualquer um dos itens deste regulamento será sumariamente desclassificado pela Comissão Julgadora. O material bruto (pré-edição) poderá ser solicitado pela Comissão Julgadora.

5 - COMISSÃO JULGADORA/CLASSIFICAÇÃO

A classificação dos vídeos será realizada em duas etapas:

1^a etapa: Análise de vídeos quanto ao cumprimento do regulamento e incoerências matemáticas. Os vídeos validados nessa etapa, realizada até dia 21 de julho de 2019, serão divulgados no site do Festival e passarão para a segunda etapa. Para favorecer maior interação entre os envolvidos, será criado um júri popular no qual os espectadores poderão

votar. Todos os vídeos classificados nesta primeira etapa poderão receber votos dos espectadores. Aquele que obtiver maior número de curtidas até as 23 horas e 59 minutos do dia 3 de setembro de 2019 será o premiado no critério Jurí Popular. Somente serão contabilizados os votos que forem realizados na plataforma cujos vídeos serão exibidos, ou seja, serão contabilizados somente os votos realizados no canal do YouTube do E-licm@t-Tube.

2^a etapa: Os vídeos validados serão avaliados por um júri composto por artistas, produtores, matemáticos e educadores matemáticos, que os avaliarão de acordo com os critérios 1) Natureza da ideia matemática; 2) Criatividade e Imaginação; e 3) Qualidade artística-tecnológica. Os jurados indicarão os vídeos que se destacaram nos aspectos descritos anteriormente. Os vídeos finalistas, de acordo com a escolha dos jurados, serão divulgados no site do Festival até dia 15 de agosto de 2018.

A Comissão Julgadora é soberana e incontestável para avaliar a seleção e classificação das obras, além de decidir sobre quaisquer casos omissos neste Regulamento.

6 – PREMIAÇÃO

6.1 Todos os vídeos que estejam de acordo com o regulamento são passíveis de premiação, sendo avaliados por um júri.

6.2 CRITÉRIOS: os vídeos poderão ter até 6 minutos de duração e serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

- 1) Natureza da matemática;
- 2) Criatividade e Imaginação;
- 3) Qualidade artístico-tecnológica.

6.3 SOBRE O NÚMERO DE PREMIAÇÃO: Serão premiados no máximo 16 vídeos no total. Em cada categoria, mencionadas no item 4.5, a premiação ocorrerá de acordo com as categorias abaixo estabelecidas:

- Ensino Fundamental II: até 3 premiados pelos jurados + 1 premiado pelo júri popular;
- Ensino Médio: até 3 premiados pelos jurados + 1 premiado pelo júri popular;
- Licenciatura em Matemática: até 3 premiados pelos jurados + 1 premiado pelo júri popular;
- Outros: até 3 premiados pelos jurados + 1 premiado pelo júri popular.

6.4 Os premiados ganharão, individualmente, uma medalha do Festival e certificado referente a sua premiação e participação no evento. A critério da comissão julgadora, outros trabalhos poderão receber Menção Honrosa. Em caso de trabalho coletivo, fica, desde já estabelecido, que as premiações para cada participante serão iguais.

6.5 A comissão julgadora se reserva o direito de, não havendo vídeos premiados em um critério ou categoria, premiar outro vídeo indicado pelo júri.

6.6 Caso os participantes premiados não estejam presentes na Cerimônia de Premiação serão enviadas as medalhas pelo correio.

7. DIREITOS DE IMAGEM

7.a. IMAGENS DE TERCEIROS: o(s) responsável(eis) pela inscrição deverá(ão) possuir um documento de autorização do(s) respectivo(s) ator(es) que aparecem no vídeo. Esse documento ficará em posse do(s) autores(es) que passa(m) a ser responsável(is) legal(is) pelo uso dessas imagens, eximindo os organizadores do Festival de qualquer responsabilidade sobre o uso do material.

7.b. SOBRE O USO DAS OBRAS PARTICIPANTES: ao participar do Festival, fica acordado que os autores dos trabalhos classificados autorizam aos membros do GPIMEM, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), o uso de suas obras (imagem, vídeo, texto e eventuais entrevistas) para divulgação do Festival em qualquer mídia ou meio físico, visual ou sonoro, inclusive eletrônico, e compreendendo, exemplificativamente, as seguintes atividades: fixação, reprodução, divulgação, publicação, comunicação, exposição, inclusão em exibição audiovisual, cinematográfica, por período indeterminado.

Os organizadores assumem o compromisso de que as obras serão utilizadas pelo GPIMEM (ou por pessoas indicadas pelo GPIMEM), para fins didáticos e de pesquisa (podendo ser citados e veiculados em disciplinas, artigos, livros, capítulos de livros, teses e dissertações e eventos da área de Educação, Educação Matemática, Comunicação e áreas afins), bem como a divulgação do Festival. Entre os possíveis usos posteriores ao Festival estão: divulgação desta e das próximas edições do Festival; exibição do vídeo no site do GPIMEM e E-licm@t-Tube, na rede social do grupo e do projeto.

A organização não se responsabiliza pelo uso desse vídeo para outros fins que não os descritos neste regulamento.

8. VALIDAÇÃO DA INSCRIÇÃO

A participação no Festival implica na aceitação total das regras deste Regulamento, sendo desclassificados os trabalhos que não atenderem as regras nele contidas. Basta preencher o formulário de inscrição.

9. CRONOGRAMA

Atividade	Data em 2019
Inscrições	18/03 até 16/06
Divulgação dos vídeos classificados na 1 ^a etapa	21/07
Período para votação do Júri Popular	21/07 até 3/09
Divulgação dos vídeos finalistas	até 17/08
Cerimônia de Premiação	5/09 e 6/09

Vitória, 13 de março de 2019.

Comissão Julgadora do III Festival