

# Sabin Innovation Cup

**Data:** 23 de maio – sábado

**Horário:** das 14h às 19h30

## Local:

**14h às 18h:** Ginásio de Esportes

**18h15 às 19h30:** Anfiteatro (premiação)

O Sabin Innovation Cup é um evento integrante do Fest Sabin voltado à tecnologia, inovação, pensamento computacional e cultura maker, reunindo equipes de diferentes escolas em desafios criativos de desenvolvimento digital.

## Da Realização

- O evento contará com **duas modalidades de competição**: Game Jam e Vibe Code.
- Cada modalidade contará com **6 equipes participantes**, sendo:
  - 5 escolas convidadas
  - 1 equipe do Colégio Albert Sabin
- Cada equipe deverá ser composta por:
  - 5 estudantes
  - 1 professor ou responsável acompanhante
- As equipes desenvolverão seus projetos durante o período da manhã, com apresentação final no auditório.

## Do Sistema da Competição

A competição ocorrerá em formato de **desafio tecnológico com tempo limitado**, dividido em duas modalidades:

### Game Jam

- Desenvolvimento de um **jogo digital** a partir de um tema ou desafio divulgado no início da competição.
- O jogo deve ser desenvolvido na plataforma Scratch.
- Participação de alunos do **6º ao 9º ano do Ensino Fundamental - Anos Finais**.

## Vibe Code

· Desenvolvimento de uma **solução tecnológica criativa**, podendo incluir:

- aplicativos
- experiências interativas
- protótipos digitais
- projetos de programação

· Participação de alunos do **8º ano do Ensino Fundamental até a 3ª série do Ensino Médio**.

Durante o evento poderão ocorrer **dinâmicas especiais**, como desafios rápidos, intervenções criativas e atividades colaborativas propostas pela organização.

## Da Avaliação

Os projetos serão avaliados por **jurados convidados**, com experiência nas áreas de tecnologia, inovação, educação ou mercado.

Os critérios de avaliação incluem:

- Criatividade
- Funcionalidade técnica
- Clareza da apresentação (pitch)
- Impacto e propósito da solução
- Trabalho em equipe

As equipes apresentarão seus projetos para os jurados em formato de **pitch**.

## Da Premiação

Serão premiadas as equipes que se destacarem em diferentes aspectos da competição.

### Premiação Principal

#### 🏆 1º lugar – Game Jam

Equipe que desenvolver o melhor jogo considerando criatividade, jogabilidade e execução técnica.

#### 🏆 1º lugar – Vibe Code

Equipe que apresentar a melhor solução tecnológica considerando inovação, funcionalidade e impacto.

## Prêmios Especiais

### Prêmio Criatividade e Inovação

Para o projeto com a ideia mais original e criativa.

### Prêmio Excelência Técnica

Para o projeto com melhor implementação tecnológica ou programação.

### Prêmio Melhor Experiência do Usuário

Para o projeto com melhor interface, design e interação.

### Prêmio Impacto e Propósito

Para a solução com maior potencial de impacto positivo na sociedade.

### Prêmio Projeto Mais Promissor

Para o projeto com maior potencial de evolução ou continuidade após o evento.

## Das Normas Gerais

- Todos os estudantes deverão comparecer **representando sua escola** e acompanhados por um professor responsável.
- As equipes deverão respeitar os tempos e orientações definidos pela organização do evento.
- O evento contará com infraestrutura de:
  - mesas e cadeiras para as equipes
  - pontos de energia
  - acesso à rede Wi-Fi
  - computadores para as equipes
  - sistema de projeção e som no auditório
- As escolas convidadas poderão trazer **um projeto destaque de tecnologia para exposição no ginásio**, compondo o espaço expositivo do evento.
- No auditório será premiado o melhor projeto destaque, segundo a avaliação dos jurados do evento.
- Após as inscrições as escolas receberão detalhes como rubricas de avaliação e dinâmicas do evento, para que possam se preparar para o dia.
- Situações não previstas neste regulamento serão resolvidas pela **organização do Sabin Innovation Cup**.