

REGULAMENTO DESAFIO TECHFEST 2026

O Desafio TECHFEST 2026 é um desafio promovido pelo departamento International Outreach da universidade Full Sail University, o ORGANIZADOR.

1. CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS

- 1.1.O Desafio TECHFEST 2026 (“Desafio”) visa reconhecer projetos dentro dos temas: criação de personagem 3D, criação de layout de aplicativo, criação de projeto com uso de inteligência artificial e criação de jogo interativo.
- 1.2.Cada Desafio consiste na realização de um vídeo com um tempo máximo de até 3 (três) minutos, em que os alunos deverão apresentar um projeto seguindo escopo específico.
- 1.3.Os projetos devem ser desenvolvidos individualmente por alunos das escolas inscritas. Cada aluno somente poderá integrar um projeto por desafio, e participar em quantos desafios quiser. Caso seja observada a presença de mais de um projeto entregue para um mesmo desafio por um mesmo aluno, será considerado para avaliação o projeto entregue por último e os projetos anteriores serão desclassificados.
- 1.4.Para participar do Desafio, o responsável pela escola deverá inscrever-se primeiro através do site <https://www.fs-courses.com/techfest/2026/> do prazo descrito para a edição desse ano. dentro
- 1.5.A participação é voluntária e gratuita, não sendo cobrada qualquer quantia ou exigido que se adquira ou use qualquer produto, bem ou serviço.
- 1.6.Ao se inscrever no Desafio, os participantes declaram que LERAM, COMPREENDERAM e ACEITARAM todos os itens deste regulamento, estando sujeitos às suas regras e condições.
- 1.7.O período de divulgação, inscrição, seleção e premiação do Desafio deverá ser seguido de acordo com o calendário da edição desse ano.
- 1.8.Os vídeos, bem como as mentorias, deverão ser realizados exclusivamente em inglês.
- 1.9.O calendário publicado no site da competição será utilizado para a edição do ano atual, e não permitirá exceções.
- 1.10. Os alunos não têm a obrigatoriedade de assistir as mentorias online.
- 1.11. Os links para acesso do Opening Announcement e Award Ceremony ao vivo serão fornecidos aos alunos participantes através de email e da plataforma digital da Full Sail University.

2. COMO PARTICIPAR

- 2.1.Quem pode participar?
 - 2.1.1.Poderão participar equipes formadas por estudantes de todas as escolas inscritas no DESAFIO.
 - 2.1.2.Os projetos podem ser desenvolvidos individualmente por alunos das escolas inscritas que tenham entre 13 (treze) e 18 (dezoito) anos.
- 2.2.Como se inscrever?
 - 2.2.A. As inscrições deverão ser realizadas através do site do Desafio <https://www.fs-courses.com/techfest/2026/>
 - 2.2.2.Os formulários de inscrição reunirão informações de identificação dos alunos e da escola. O responsável pelo projeto na escola deverá cadastrar a escola e fornecer seus dados de contato. Os alunos poderão então fazer seus cadastros de forma individual através do link de inscrição de alunos e fornecer seus dados de contato, inclusive confirmando que seus responsáveis legais estão informados sobre sua participação na competição e concordam com a mesma.
 - 2.2.3.Os formulários de inscrição deverão ser integralmente preenchidos. O não preenchimento de qualquer um dos campos obrigatórios dos formulários de inscrição implicará na desclassificação do aluno. O preenchimento com dados não verdadeiros ou contatos genéricos de email e /ou telefone da própria escola ao invés de dados pessoais dos participantes (alunos) também implicará na desclassificação do aluno.
 - 2.2.4.Os formulários de inscrição deverão sempre ser preenchidos pelo próprio interessado em participar da competição (alunos), não devendo a escola cadastrar os alunos sem seu conhecimento, tampouco fornecer dados dos alunos sob pena de infração na lei geral de proteção de dados.
 - 2.2.5.O formulário de inscrição somente estará disponível para preenchimento online.
 - 2.2.6.O período de inscrição deverá respeitar o calendário da competição desse ano.
 - 2.2.7.Aqueles que tiverem dificuldade para preencher o formulário de inscrição poderão entrar em contato pelo telefone [55.11.97086.9545].
 - 2.2.8.Após efetuar a inscrição, os estudantes inscritos pela inscrição receberão um e-mail de confirmação.
- 2.3.Quais recursos estão disponíveis para apoiar os estudantes na realização dos projetos?
 - 2.3.1.Para orientar e apoiar os estudantes na realização dos projetos, estarão disponíveis mentorias, que poderão ser acessadas online.
 - 2.3.2.As mentorias serão fornecidas em formato de vídeo, em inglês, sem legenda, e poderão ser acessadas pelos alunos a partir do dia seguinte ao dia do Opening Announcement. As mentorias ficarão disponíveis na plataforma digital da Full Sail University até o dia limite para submissão dos projetos, de acordo com o calendário da edição desse ano.
 - 2.3.3.Os projetos deverão ser entregues dentro da data estipulada no calendário da edição desse ano, em formato de vídeo.
 - 2.3.4.Os vídeos devem ter uma duração máxima de 60 segundos. A entrega dos vídeos deve ser feita através da submissão de um link com a publicação do vídeo em modo público no YouTube ou GoogleDrive. A postagem do projeto na plataforma digital da competição deverá ser feita pelo próprio aluno participante. Juntamente com

o link do vídeo, o participante deverá submeter um texto com até 1000 caracteres (sem contar espaços), com uma explicação sobre o projeto, incluindo os objetivos de desenvolvimento sustentável que estão sendo tratados pelo projeto e qual a solução que está sendo proposta no vídeo.

2.3.5. Vídeos enviados fora do prazo, com duração acima de 60 segundos, links enviados sem acesso público ao vídeo e projetos que não venham acompanhados de texto explicando os itens acima mencionados serão desclassificados.

2.3.6. Qualquer comentário que não seja em inglês no vídeo deve ser acompanhado de legendas em inglês. As inscrições que requerem licença ou direitos de uso de terceiros não serão aceitas. O vídeo não pode incluir quaisquer nomes / logotipos de marcas registradas ou com direitos autorais.

O vídeo não pode difamar ou invadir os direitos ou privacidade de qualquer pessoa ou de qualquer outra forma infringir os direitos pessoais, de propriedade ou intelectuais de terceiros. O vídeo não pode conter material ilegal ou ilícito e não deve promover intolerância, racismo ou discriminação. O vídeo deve ser adequado para públicos de todas as idades. Os vídeos que, a critério exclusivo dos juizes, contenham qualquer tipo de vulgaridade ou conteúdo questionável serão desqualificados. Os vídeos que não atenderem aos critérios acima serão desclassificados.

2.3.7. Ao enviar um vídeo, os alunos participantes concordam em indenizar e isentar de responsabilidade o ORGANIZADOR, suas afiliadas e/ou qualquer de seus respectivos representantes envolvidos neste Desafio de todas e quaisquer reivindicações, danos, despesas, custos (incluindo honorários advocatícios razoáveis) e responsabilidades (incluindo acordos), resultantes ou relacionados ao material produzido pela equipe, ou qualquer informação fornecida pelos membros da equipe na âmbito do Desafio.

3. AVALIAÇÃO, SELEÇÃO E PREMIAÇÃO

Os projetos serão avaliados por desafio, de acordo com os parâmetros abaixo:

3.1. DESAFIO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM 3D

Os alunos serão desafiados a projetar um modelo de um novo super-herói usando o Tinkercad (<https://tinkercad.com>). A inscrição do aluno DEVE incluir vários ângulos de seu design 3D e uma história de como o design suporta as habilidades do super-herói.

Especificamente, cada design deve incluir: um personagem com três superpoderes, referências visuais claras ao superpoder, uso criativo de cores.

Os alunos deverão enviar através de nossa plataforma digital:

- Link para um vídeo curto (60 segundos ou menos de duração) que destaca uma visão de 360 graus do personagem. Somente serão aceitos links do YouTube ou google drive.

- Descrição da aplicação em parágrafo com até 1000 caracteres (sem contar espaços). Os alunos também serão solicitados a enviar uma descrição do personagem em um parágrafo com até 1000 caracteres.

Premiação do desafio #1:

Prêmios dos ganhadores de menção honrosa:

- Troféu para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor da menção honrosa
- Presente da Full Sail University o aluno vencedor da menção honrosa
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 (custos de viagem e documentação não inclusos)

Prêmios do aluno vencedor (WINNER):

- Troféu de winner para escola que o aluno vencedor está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 e alimentação (almoco e lanche da tarde) durante os dias de curso (custos de viagem e documentação não inclusos)

Critérios de Avaliação do desafio #1:

Os projetos serão avaliados numa escala de 1 a 10 nos seguintes itens:

- Qualidade de pelo menos 4 ângulos do personagem 3D desenhado (20%)
- Qualidade dos recursos de cores utilizados no personagem (20%)
- Visibilidade das habilidades do super-herói no personagem 3D (20%)
- Criatividade do super-herói apresentado (20%)
- Originalidade do projeto (20%)

3.2.CHALLENGE 2: Layout de aplicativo

Os alunos serão desafiados a projetar um protótipo rápido para uma nova aplicação móvel. O MVP (Produto Mínimo Viável) do aluno DEVE ser criado utilizando o Adobe Creative Cloud Express

(<https://www.adobe.com/express>) para mostrar os recursos UI/UX solicitados do aplicativo.

Especificamente, cada design de aplicativo deve incluir pelo menos cinco telas de usuário (ou seja, tela inicial, três telas de aplicativo, uma tela de preferências/configurações).

Os alunos deverão enviar o seguinte através de nossa plataforma digital:

- Link para um vídeo curto (60 segundos ou menos de duração) que destaca as cinco telas necessárias do usuário. Somente links do YouTube ou Google Drive serão aceitos.
- Os alunos também serão solicitados a enviar uma descrição do aplicativo em um parágrafo com até 1000 caracteres (sem contar espaços).

Premiação do desafio #2:

Prêmios dos ganhadores de menção honrosa:

- Troféu para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor da menção honrosa
- Presente da Full Sail University o aluno vencedor da menção honrosa
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 (custos de viagem e documentação não inclusos)

Prêmios do aluno vencedor (WINNER):

- Troféu de winner para escola que o aluno vencedor está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 e alimentação (almoco e lanche da tarde) durante os dias de curso (custos de viagem e documentação não inclusos)

Critérios de Avaliação do desafio #2:

Os projetos serão avaliados numa escala de 1 a 10 nos seguintes itens:

- Qualidade de pelo menos 5 telas de usuário (20%)
- Qualidade da aparência do aplicativo (20%)
- Qualidade da experiência do usuário sugerida (20%)
- Criatividade da solução do aplicativo (20%)
- Originalidade do projeto (20%)

3.3.DESAFIO 3: Solução de Inteligência Artificial

Os alunos serão desafiados a desenvolver uma solução para um problema que a sua comunidade enfrenta, utilizando Inteligência Artificial. A solução pode passar pela criação de um equipamento conectado a um site ou aplicativo, que ajude as pessoas a resolver problemas por meio da inteligência artificial.

Este projeto deverá incluir: explicação do equipamento criado pelo aluno e explicação de como as pessoas acessarão as informações obtidas através do equipamento e se beneficiarão dele (aplicativo ou site). No projeto deverá ser apresentado um protótipo do equipamento (real ou digital), bem como a aparência do site ou aplicativo. O aluno também deverá explicar como a inteligência artificial está sendo utilizada no projeto.

Os alunos deverão enviar o seguinte por meio de nossa plataforma digital:

- Link para um pequeno vídeo (60 segundos ou menos de duração) no qual os alunos explicam todos os itens listados acima.
- Os alunos também serão solicitados a enviar uma descrição do projeto em um parágrafo com até 1000 caracteres (sem contar espaços).

Premiação do desafio #3:

Prêmios dos ganhadores de menção honrosa:

- Troféu para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor da menção honrosa
- Presente da Full Sail University o aluno vencedor da menção honrosa
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 (custos de viagem e documentação não inclusos)

Prêmios do aluno vencedor (WINNER):

- Troféu de winner para escola que o aluno vencedor está representando

- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 e alimentação (almoco e lanche da tarde) durante os dias de curso (custos de viagem e documentação não inclusos)

Critérios de Avaliação do desafio #3:

Os projetos serão avaliados numa escala de 1 a 10 nos seguintes itens:

- Apresentação do problema que está sendo resolvido (20%)
- Originalidade da solução proposta (20%)
- Viabilidade da solução proposta (20%)
- Aplicação de ferramentas de tecnologia na solução proposta (20%)
- Apresentação do projeto (20%)

3.4.DESAFIO 4: DESIGN DE JOGOS INTERATIVOS

Os alunos serão desafiados a desenvolver um jogo interativo baseado em texto usando Twine. Este jogo deve incluir imagens gráficas e opções de escolha. Especificamente, cada design de jogo deve incluir: pelo menos cinco imagens e pelo menos três finais alternativos para completar o jogo.

Os alunos deverão enviar o seguinte por meio de nossa plataforma digital:

- Link para um pequeno vídeo (60 segundos ou menos de duração) em que o aluno navega pelo jogo e mostra os 3 finais possíveis do projeto.
- Link executável do jogo.
- Os alunos também serão solicitados a enviar uma descrição da história em um parágrafo com até 1000 caracteres (sem contar espaços).

Premiação do desafio #4:

Prêmios dos ganhadores de menção honrosa:

- Troféu para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor da menção honrosa
- Presente da Full Sail University o aluno vencedor da menção honrosa
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 (custos de viagem e documentação não inclusos)

Prêmios do aluno vencedor (WINNER):

- Troféu de winner para escola que o aluno vencedor está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o aluno vencedor está representando
- Certificado impresso em formato A4 para o aluno vencedor
- Conteúdo do Campus XP da Full Sail University de Janeiro de 2027 e alimentação (almoco e lanche da tarde) durante os dias de curso (custos de viagem e documentação não inclusos)

Critérios de Avaliação do desafio #4:

Os projetos serão avaliados numa escala de 1 a 10 nos seguintes itens:

- Qualidade das 5 imagens utilizadas (20%)
- Qualidade da história do jogo (20%)
- Qualidade da interação oferecida ao usuário (20%)
- Criatividade dos 3 finais diferentes (20%)
- Originalidade do projeto (20%)

3.5.Os jurados avaliarão cada projeto e selecionarão os 4 (quatro) primeiros com base nos critérios estabelecidos para cada desafio. O projeto que receber a pontuação mais alta de cada desafio será designado como vencedor do desafio.

Os demais 3 (três) projetos de maior pontuação de cada desafio serão designados como menções honrosas do desafio.

3.6.Todas as decisões dos jurados são finais e vinculativas para todas as inscrições. Em caso de empate, será considerado o critério originalidade do projeto para o desempate.

3.7.O vencedor e as menções honrosas serão revelados em cerimônia de premiação virtual (Award Ceremony) para a qual todos os participantes do Desafio convidados. O evento será transmitido por meio da plataforma Zoom, ao vivo e ficará disponível para acesso em gravação 24 horas após o término do evento ao vivo.

3.8.Como condição da participação no Desafio, cada participante concede ao ORGANIZADOR uma licença exclusiva perpétua, irrevogável, livre de royalties, totalmente sublicenciável e transferível em todo o mundo e permissão para usar, reproduzir, editar, modificar e exibir, criar trabalhos derivados, transmitir, distribuir, e exibir

o vídeo em todos e quaisquer formatos de mídia, sejam agora conhecidos ou desenvolvidos posteriormente. Com relação a equipe vencedora e as equipes de menção honrosa, se solicitado pelo ORGANIZADOR, o participante cede ainda todos os direitos, títulos e interesses em relação vídeo à ORGANIZADOR, incluindo o direito exclusivo de garantir registros de marca registrada e direitos autorais e outros direitos relativos ao vídeo em qualquer parte do mundo, o direito exclusivo de licenciar, explorar, vender, ceder ou de outra forma dispor do vídeo ou de qualquer um dos referidos direitos nele incluídos para qualquer finalidade que o ORGANIZADOR possa considerar adequado. O participante não terá direito a compensação, crédito ou atribuição, ou aprovação sobre qualquer uso do vídeo pelo ORGANIZADOR.

O ORGANIZADOR tem o direito, mas não a obrigação, de publicar qualquer vídeo para visualização mundial na internet. Os participantes renunciam e renunciaram para sempre a todos os chamados “direitos morais (droit moral)” agora ou no futuro reconhecidos em relação a qualquer vídeo. Os participantes concordam em não fazer qualquer publicidade relativa ao ORGANIZADOR.

4. DIVULGAÇÃO

4.1 O ORGANIZADOR divulgará o Desafio através das escolas participantes e redes sociais na internet, mas também poderão ser utilizados para divulgação em outros meios de comunicação.

4.2 A divulgação tem por objetivo não só estimular a participação no Desafio como também a disseminação das iniciativas realizadas pelas equipes participantes.

4.3 Ao participar do Desafio, os(as) participantes (estudantes e professor(a)) autorizam a utilização gratuita de seus nomes, imagens e vozes em materiais relacionados ao Desafio, sem restrição de frequência e por período indeterminado.

4.4 A autorização descrita acima não implica o pagamento de qualquer quantia por parte do ORGANIZADOR.

5. DISPOSIÇÕES GERAIS

5.1 As decisões do ORGANIZADOR serão soberanas, sendo vedado o questionamento ou a apresentação de recursos contra suas decisões.

5.2 O ORGANIZADOR poderá, a qualquer momento durante o período do Desafio, solicitar informações adicionais dos projetos que se façam necessárias para a avaliação dos mesmos. As equipes deverão atender às solicitações no prazo determinado, respondendo ao email enviado pelo ORGANIZADOR. Caso não atendam, os projetos poderão ser desclassificados.

5.3 Eventuais irregularidades relacionadas aos requisitos de participação ou o não envio de informações adicionais, como mencionado no item anterior, significarão a desclassificação da equipe. 5.4 Este regulamento está disponível no site do desafio: <https://www.fs-courses.com/techfest/2026/school> O ORGANIZADOR reserva-se o direito, a seu exclusivo e absoluto critério, de modificar, cancelar ou suspender este Desafio, ou de alterar as regras a qualquer momento, sem aviso prévio individual, caso algum fator interfira na administração ou segurança deste Desafio. Se por qualquer motivo o ORGANIZADOR for impedido de continuar com este Desafio, ou a integridade e/ou viabilidade do Desafio for severamente prejudicada por qualquer evento, incluindo, mas não se limitando a incêndio, inundação, epidemia, doença generalizada, terremoto, explosão ou greve, caso fortuito ou força maior, falha de equipamento, tumulto ou distúrbio civil, guerra (declarada ou não), ameaça ou atividade terrorista, ou qualquer lei, ordem ou regulamento federal, estadual ou local do governo, ordem de qualquer tribunal ou jurisdição, o ORGANIZADOR terá o direito, a seu exclusivo critério, de abreviar, modificar, suspender, cancelar ou encerrar o Desafio sem outras obrigações.

5.5 Eventuais dúvidas ou casos omissos serão resolvidos pelo ORGANIZADOR.

São Paulo, 01 de janeiro de 2026

Full Sail University

TechFest Team