



Regulamento

Concurso Introdução à linguagem Python com música

SOBRE O CONCURSO

1.1. O concurso Introdução à linguagem Python com música está inserido no Programa Educativo da Orquestra Jazz de Matosinhos que desenvolveu no Laboratório de Experimentação Musical (L.E.M.) um novo projeto de introdução à linguagem Python com música com o intuito de transmitir os conceitos básicos de programação em Python no EarSketch, um ambiente de programação online para fazer música.

2. QUEM PODE PARTICIPAR

2.1. Podem participar neste Concurso todas as pessoas físicas, residentes e domiciliadas em Portugal e Brasil, sem qualquer limite de idade, excluídos os funcionários com função de gestão, sócios, diretores e executivos da OJM.

3. PERÍODO DE INSCRIÇÃO

3.1. As inscrições para o presente concurso iniciam-se no dia 15 de Fevereiro de 2021, às 00:00 horas, e terminam no dia 15 de Março de 2021, às 23:59 horas (hora local de Lisboa).

4. ANUNCIO DO VENCEDOR

4.1. O vencedor será anunciado publicamente no dia 1 de Abril de 2021 e notificado via email.

5. COMO PARTICIPAR

5.1 Para participar neste concurso, os interessados deverão aceder a:
<https://www.ojm.pt/projetos/lem-concurso-introducao-a-linguagem-python-com-musica/>

5.2. Assiste aos 4 vídeos criados pelo Programa Educativo da OJM.

5.3 Fazer o download dos ficheiros de áudio.

5.4 Aceder ao site do EarSketch: <http://earskech.gatewaytech.edu>

5.5 A candidatura deve ser enviada para lem@ojm.pt com o assunto “LEM”.

5.5. A candidatura deve conter o ficheiro áudio em formato .wav ou .mp3 e o ficheiro do EarSketch com o mesmo nome e com a seguinte nomenclatura: LEM_NOME. 5.6 Duração máxima de 4 minutos.



6. SELEÇÃO E NOTIFICAÇÃO DO VENCEDOR

6.1 O Vencedor será premiado pelo resultado musical alcançado e pela diferenciação e complexidade do uso da linguagem de programação em EarSketch (erros, qualidade de escrita, comentários e perceptibilidade)

7. JÚRI

7.1 O Júri é constituído por Minus e Mr Dolly (Produtor e MC), Pedro sarmento (Formador do LEM) e Jorge Queijo (Coordenador do Programa Educativo da OJM)

8. PRÉMIO

8.1. O vencedor terá a sua composição gravada pela OJM, discografia selecionada da TOAP (constituída por 27 Cds e um vinil), 1 T-shirt OJM e um saco Tote Bag

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1. Os participantes expressam sua permissão para que a OJM faça uso gratuito e irrestrito dos ficheiros a concurso, nome, fotografia, voz, imagem, preferências e/ou de qualquer declaração acerca do Concurso, que tenha emitido ou cuja autoria lhe seja atribuída, para uso exclusivamente promocional, ligado à publicidade, e atividades promocionais deste Concurso, ou de qualquer outra promoção futura do Programa Educativo, em todo e qualquer meio/veículo de comunicação hoje existente ou que venha a ser desenvolvido no futuro (incluindo, sem limitações, impressos, publicações, televisão, rádio e Internet).

9.2. A OJM reserva-se o direito de usar o tema vencedor para divulgação do resultado do concurso e para outras actividades do LEM.

10. DESCLASSIFICAÇÃO

10.1. As entidades organizadoras reservam-se o direito de rejeitar qualquer inscrição ou ainda penalizar qualquer irregularidade ou atitude anti-ética cometida pelos candidatos, desclassificando-os.

11. DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1. A organização do Concurso Introdução à linguagem Python com música reserva-se o direito de, em qualquer altura, introduzir alterações e aditamentos ao presente Regulamento, sem obrigação de prévia comunicação.

11.2. A candidatura ao Concurso Introdução à linguagem Python com música implica o conhecimento e aceitação, integral e sem reservas, dos termos e condições previstos no presente Regulamento.

11.3. Contencioso / Resolução de problemas. Todos os casos omissos ao presente regulamento, bem como respetivas alterações, serão decididos pelas entidades organizadoras, sem direito a recurso.