













REGULAMENTO DO 1º DESAFIAMAR

Artigo 1º

Objeto

O presente Regulamento visa estabelecer o modo de funcionamento do Concurso DESAFIAMAR, uma iniciativa conjunta, no âmbito do empreendedorismo e do aumento de competências para o mar, da Escola Superior de Turismo e Tecnologia do Mar – Politécnico de Leiria, da revista Forum Estudante e da Câmara Municipal de Peniche, contando com o apoio dos grupos de investigação MARE – IP Leiria e GITUR (Grupo de Investigação em Turismo).

Artigo 2º

Objetivos

São objetivos do DESAFIAMAR:

- a. Divulgar o potencial dos recursos marinhos enquanto fator de desenvolvimento económico regional e nacional;
- Promover o espírito empreendedor nos estudantes do ensino secundário da região oeste;
- c. Desenvolver um Concurso de Ideias de Negócio, em torno dos recursos marinhos, nas diferentes áreas da economia, da intervenção social e da investigação científica, dirigido aos estudantes do ensino secundário da região oeste.

































Artigo 3º

Destinatários

O concurso destina-se aos estudantes do ensino secundário da região oeste.

Artigo 4º

Fases e datas importantes

O DESAFIAMAR compreende as seguintes fases:

- a) Apresentação do DESAFIAMAR às escolas secundárias até final de janeiro
 2016;
- b) Submissão dos projetos até 21 de março 2016;
- c) Gala DESAFIAMAR (ESTM) com a apresentação pública de todos os projetos e divulgação da classificação final 13 abril de 2016, 14.30h.

Artigo 5º

Requisitos do projeto

- 1. Os participantes no concurso, associados em equipas de 3 a 5 elementos, deverão ser acompanhados por um professor responsável da própria escola;
- 2. As ideias deverão conter os seguintes aspetos:
 - a. Identificação do projeto
 - b. Apresentação sumária do projeto
 - c. Missão do projeto
 - d. Descrição do projeto
 - i. Identificação dos objetivos
 - ii. Plano de ação (como será implementado)
 - e. Conclusões

































- 3. O documento final deverá ter um máximo de 5 páginas A4.
- A apresentação pública do projeto decorrerá no dia da Gala DESAFIAMAR, por um ou vários elementos do grupo, tendo a duração máxima de 10 minutos.
- 5. As equipas poderão solicitar o apoio e acompanhamento do projeto à equipa do DESAFIAMAR.

Artigo 6º

Submissão do projeto

- O documento final deverá seguir o formulário disponibilizado pela organização;
- 2. O documento final deverá ser submetido via email em formato word ou pdf para o seguinte endereço: sleandro@ipleiria.pt ou mougat@ipleiria.pt

Artigo 7º

Avaliação do projeto

Serão avaliados os seguintes elementos:

- 1. Componente escrita
 - a) Criatividade/originalidade
 - b) Sustentabilidade do projeto
 - c) Viabilidade
 - d) Atingível/realista
 - e) Relevância regional

































- 2. Componente oral (apresentação pública)
 - a) Segurança
 - b) Suporte digital
 - c) Clareza

Artigo 8º

Júri

O júri é constituído por 5 professores da Escola Superior de Turismo e Tecnologia do Mar – Politécnico de Leiria, 1 representante da Câmara Municipal de Peniche e 1 representante da revista Forum Estudante.

Artigo 9º

Prémios

- 1. Os três primeiros classificados serão premiados com os seguintes prémios:
 - 1º classificado: Participação na Semana Tanto Mar 2016
 - 2º classificado: Passeio para observação de cetáceos marinhos (Nazaré)
 - 3º classificado: Baptismo de mergulho (Berlengas/Peniche)
- 2. Todas as equipas participantes receberão um prémio de participação.

































Artigo 10º

Entidades Promotoras

A entidade coordenadora do concurso é a Escola Superior de Turismo e Tecnologia do Mar - Instituto Politécnico de Leiria, em colaboração com a Forum Estudante e Câmara Municipal de Peniche. O concurso integra o projeto Capacitar para o Mar, financiado pelo GACOESTE - eixo IV do PROMAR.

Artigo 11º

Comunicação e Informações

Pedidos de esclarecimento sobre este Regulamento ou outras questões relacionadas com o concurso, deverão ser remetidos para a entidade promotora, por e-mail (sleandro@ipleiria.pt; mougat@ipleiria.pt).

















