



Regulamento

1. O Wizz é uma competição de gamificação de conteúdos pedagógicos relativos a temas relacionados com a Água, cujos desafios são baseados em quizzes integrados num jogo de tabuleiro. Este projeto foi criado e é dinamizado pela Divisão de Comunicação e Sustentabilidade dos Serviços Intermunicipalizados de Água e Saneamento de Oeiras e Amadora.
2. É dirigido aos estudantes do 2º e 3º ciclos do ensino básico, dos Concelhos de Oeiras e Amadora.
3. Cada um dos grupos referidos no ponto anterior funciona como uma competição separada, com classificação e prémios diferenciados.
4. O jogo é composto por uma aplicação de telemóvel desenvolvida para sistemas Android e IOS, gratuita, podendo ser descarregada nas respetivas lojas online. Inclui também um jogo de tabuleiro físico, que complementa a aplicação móvel e sem o qual não é possível desenvolver a interação desejada.
5. Os jogos de tabuleiros foram distribuídos pelas escolas dos concelhos de Oeiras e Amadora no último trimestre do ano letivo 2017/2018 em função do número de turmas de cada escola.
6. Complementarmente, no site dos SIMAS e do WIZZ, está disponibilizado um documento em PDF para impressão com o desenho do jogo de tabuleiro, permitindo jogar com a aplicação móvel.

7. O registo dos jogadores na aplicação móvel obriga à identificação da escola do aluno e identificação do ciclo. A identificação do ciclo vai adequar o conteúdo programático do jogo ao perfil do aluno.
8. Na ótica do WIZZ, as escolas funcionam como equipas às quais pertencem os alunos que se inscrevem enquanto jogadores.
9. Tal como os jogadores, também as escolas terão uma classificação. Esta classificação resultará da média de pontos acumulada pelos alunos registados na equipa da escola, sendo que, no mínimo, uma escola deve ter 30 alunos registados para ser elegível para prémio.
10. O modo Batalha do WIZZ constitui um complemento ao jogo de tabuleiro. Permite dois jogadores desafiarem-se com quizzes sobre as categorias de conhecimento que fazem parte do jogo. Este modo tem uma classificação autónoma e contribui para a classificação que dará origem aos prémios a atribuir no final do jogo.
11. Este desafio decorrerá **entre 11 de fevereiro e 25 de maio**.
12. A classificação é calculada em tempo real e pode ser consultada por cada um dos alunos na aplicação de telemóvel WIZZ ou www.wizz.pt.
13. Será **premiada a melhor escola de cada concelho**, para cada um dos ciclos determinados. As escolas serão premiadas com um computador.
14. Serão premiados os 5 primeiros alunos classificados por concelho e por ciclo.



Prémios:

2º Ciclo

- 1º Classificado – Tablet
- 2º Classificado – 80 € em Cartão Oferta
- 3º Classificado – Câmara Desportiva
- 4º Classificado – *Voucher* Aventura
- 5º Classificado – *Powerbank*

3º Ciclo

- 1º Classificado – Tablet
- 2º Classificado – 100 € em Cartão Oferta
- 3º Classificado – Câmara Desportiva
- 4º Classificado – *Voucher* Adrenalina
- 5º Classificado – *Powerbank*

15. Para efeito de atribuição de prémios, são apenas elegíveis os alunos dos concelhos de Oeiras e Amadora.
16. Os SIMAS reservam-se o direito de atuar perante situações de utilização fraudulenta do jogo, designadamente através da desativação de jogadores com indícios de práticas abusivas que visem algum tipo de vantagem por vias irregulares.

17. Qualquer questão resultante de omissão ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pelos SIMAS de Oeiras e Amadora.

18. Qualquer questão relacionada com o presente regulamento ou com as regras de utilização do WIZZ pode ser remetida para simaseduca@simas-oeiras-amadora.pt

19. A cerimónia de entrega dos prémios será realizada no dia 4 de junho, em local a definir.

Oeiras, 4 de fevereiro de 2019

A Presidente do Conselho de Administração



Carla Tavares