



# TWIST 2018

a tua energia faz a diferença

## REGULAMENTO

TWIST 2017 | 2018

5.ª Edição

---

## Artigo 1º

### Objetivo do Concurso

1. O *TWIST, A tua energia faz a diferença* (Concurso) é uma iniciativa da EDP Serviço Universal (EDP) no âmbito do PPEC – Plano para a Promoção da Eficiência no Consumo de Energia Elétrica 2017/2018, promovido pela Entidade Reguladora dos Serviços Energéticos (ERSE).
2. A iniciativa pretende contribuir para formar, educar e incentivar os jovens a exercerem a sua grande capacidade de mobilização, enquanto agentes centrais da mudança, junto de toda a comunidade escolar (alunos de outros anos letivos, professores, auxiliares, famílias e instituições direta ou indiretamente ligadas à escola), em torno de temas como eficiência energética, alterações climáticas e desenvolvimento sustentável.
3. A iniciativa traduz-se na realização do Concurso, o qual irá premiar as equipas que melhor responderem os desafios propostos.

## Artigo 2º

### Regulamentação do Concurso

1. O Concurso rege-se pelo presente regulamento, sendo a Comissão de Acompanhamento e o Júri soberanos na sua interpretação e aplicação, bem como na integração de lacunas.
2. Os critérios de seleção e fundamentos de decisão, incluindo o de atribuição de Prémios aos distinguidos, são da exclusiva competência da EDP, não podendo as decisões da Comissão de Acompanhamento e do Júri ser objeto de reclamação ou recurso, sendo sempre e em qualquer circunstância, definitivas.
3. A EDP reserva-se no direito de não atribuir a totalidade ou parte dos prémios, se concluir pela inexistência de projetos candidatos que preencham minimamente os requisitos de distinção por si estipulados.

---

## Artigo 3º

### Natureza do Concurso

1. A iniciativa *Twist, A tua Energia faz a diferença*, consubstancia um concurso para o ensino secundário ou equivalente, em Portugal Continental, que irá atribuir prémios por período letivo e prémios finais.
2. No 1º, 2º e 3º Períodos do ano letivo 2017/2018 serão premiadas as três melhores equipas dos desafios por período letivo e no final do ano serão premiadas as três equipas que tiverem os melhores resultados entre os desafios trimestrais e atividades extra. As escolas às quais pertençam as três equipas vencedoras finais serão igualmente premiadas.

## Artigo 4º

### Tramitação do Concurso

1. O Concurso decorrerá no 1º, 2º e 3º Período do ano letivo 2017/2018. O período de desenvolvimento de trabalhos terá uma duração aproximada de oito meses, a partir da data de formalização das candidaturas.
2. A participação no Concurso compreende as seguintes fases:
  - a) Candidatura: a inscrição na edição de 2017/2018 do Concurso deverá respeitar os procedimentos de candidatura constantes do artigo 8º, e deverá ser realizada até ao dia 31 de Outubro 2017.
  - b) Desenvolvimento dos trabalhos: o período de desenvolvimento dos trabalhos decorre de 25 de setembro de 2017 a 15 de dezembro 2017 para os desafios do 1º Período; de 08 janeiro a 23 março de 2018 para os desafios do 2º Período e de 09 abril a 18 de maio de 2018 para os desafios do 3º Período.
  - c) Data de entrega dos trabalhos:
    - i. Os desafios do 1º Período são entregues nos seguintes termos:
      - ✓ Quiz 1”, de 25 de setembro a 3 novembro de 2017;
      - ✓ Atividade “Focus Group – Casa, Escola e Sociedade”, de 30 de outubro a 30 de novembro de 2017

- 
- ✓ Atividades *Flash*, ao longo de todo o período sem anúncio de data ou número fixo de atividades *flash*.
- ii. Os desafios do 2º Período são entregues nos seguintes termos:
- ✓ Quiz 2, de 08 a 31 de janeiro 2018;
  - ✓ Atividade “*Smartphone Movie Festival*”, de 8 de janeiro a 9 de março de 2018;
  - ✓ Atividades *Flash*, ao longo de todo o período sem anúncio de data ou número fixo de atividades *flash*.
- iii. Os desafios do 3º Período são entregues nos seguintes termos:
- ✓ Quiz 3, de 09 a 27 abril de 2018;
  - ✓ Atividade “*TWIST vai à Rua!*”, de 9 de abril a 11 de maio de 2018;
  - ✓ Atividades *Flash*, ao longo de todo o período sem anúncio de data ou número fixo de atividades *flash*.
- d) Anúncio dos vencedores: os vencedores são anunciados até 4 semanas após o final dos períodos letivos.
- e) Entrega de prêmios: A entrega de prêmios relativos aos períodos letivos será realizada até 3 semanas após o anúncio dos vencedores. Os prêmios finais serão entregues entre Setembro e Outubro do ano 2018.

## Artigo 5º

### Âmbito

1. O Concurso tem como objetivo a mobilização em torno de temas como eficiência energética, boas práticas no consumo de energia, energias renováveis, alterações climáticas e desenvolvimento sustentável.
2. A edição de 2018 do projeto *Twist, A tua energia faz a diferença*, conta com a formação de grupos de jovens embaixadores da eficiência energética, os “*Twisters*”, que irão agir como elementos de desenvolvimento de ações e de comunicação.
3. Serão promovidas novas metodologias de abordagem às temáticas centrais, tendo em vista a aquisição de conhecimentos para fortalecer as mudanças individuais e

incentivar a forte capacidade de disseminação e perdurabilidade para a comunidade escolar, criando a motivação para que os jovens continuem a desenvolver as competências adquiridas nos seus futuros trajetos.

4. As atividades propostas são divididas pelo 1º, 2º e 3º Períodos do ano letivo de 2017/2018, nos termos seguintes:

| Atividade                        | Período Escolar | Descrição  |
|----------------------------------|-----------------|--|
| Quiz                             | 1º Período      | Quiz com 5 questões relacionadas com os temas do TWIST   |
| <i>Focus Group</i>               |                 | <p>Ouvir e analisar a Sociedade envolvente.</p> <p>Ação de envolvimento e sensibilização junto da comunidade escolar, através de um <i>Focus Group</i>/Entrevistas (3 a 5 elementos) junto das suas famílias, comunidade escolar (diretor e professores) e/ou representantes da Câmara Municipal ou Junta de Freguesia.</p> <p>Após esta tarefa, os Twisters reportarão as suas conclusões base e que temas julgam ser interessantes abordar, para mitigar ou potenciar as situações descritas nos <i>Focus Group</i>.</p> <p>Para os Twisters, os principais objetivos são promover o seu contacto com os diferentes públicos com que deverão interagir ao longo do projeto, entender quais os aspetos mais importantes para a sua ação juntos dos mesmos, assim como perceber a melhor forma de comunicar eficazmente.</p> |
| Atividade Flash                  |                 | Fotografia sobre um tema que será definido pela Equipa de Gestão TWIST.  |
| Quiz                             | 2º Período      | Quiz com 5 questões relacionadas com os temas do TWIST   |
| <i>Smartphone Movie Festival</i> |                 | <p>Potenciar a capacidade criativa dos jovens para desenvolverem e difundirem conteúdos cativantes e perduráveis;</p> <p>Os Twisters serão desafiados a criar um filme (até 5 min) abordando os temas do projeto. Este filme poderá ter diferentes formatos: curta-metragem, stopmotion, reportagem, vídeo-clip musical, entre outros.</p> <p>A atividade deverá ser disseminada pelo maior número de pessoas, através das redes sociais e/ou organizações de projeções em Escolas ou outras instituições locais, obtendo pontos por isso.</p>   |
| Atividade Flash                  |                 | Fotografia sobre um tema que será definido pela Equipa   |

|                         |             |  |
|-------------------------|-------------|--|
|                         |             | de Gestão TWIST.   |
| <b>Quiz</b>             | 3.º Período | Quiz com 5 questões relacionadas com os temas do TWIST   |
| <b>TWIST Vai à Rua!</b> |             | Sensibilizar e Responsabilizar<br>Promover a redução de consumo energético de forma criativa e divertida.<br>Os TWISTERS serão convidados a organizar um evento de sensibilização direta relativa aos temas abordados pelo TWIST, no dia e local que melhor se adequar à sua disponibilidade e à dinâmica da população local.<br>Os alunos deverão reportar o evento, através de registo fotográfico ou outro à sua escolha. |
| <b>Atividade Flash</b>  |             | Fotografia sobre um tema que será definido pela Equipa de Gestão TWIST.  |

5. No site [www.twist.edp.pt](http://www.twist.edp.pt) os alunos encontrarão toda a informação necessária ao desenvolvimento dos desafios com as regras para os mesmos, assim como o presente regulamento.

## Artigo 6.º

### Apresentação do Concurso nos estabelecimentos de ensino

1. Até ao dia 31 de outubro de 2017 serão feitos contactos com as escolas, através de e-mail, carta, cartazes e telemarketing, assegurando assim o conhecimento generalizado sobre o Concurso junto de todas as instituições de ensino secundário nacionais.
2. As visitas de monitores às escolas não são obrigatórias, mas poderão ser agendadas com a Equipa de Gestão TWIST através de contacto telefónico 213 570 407 ou pelo e-mail [twist@twist.pt](mailto:twist@twist.pt).

## Artigo 7.º

### Requisitos da candidatura

1. Podem candidatar-se ao Concurso todas as escolas interessadas que preencham, à data da candidatura, os seguintes requisitos:
  - a) Serem escolas de Ensino Secundário ou equivalente, em Portugal Continental;

- 
- b) Cada escola poderá inscrever até três (3) equipas com o mínimo de cinco (5) elementos e um máximo de oito (8), não sendo necessário que os alunos sejam todos do mesmo ano de escolaridade;
  - c) Como forma de fomentar a multiplicidade de análise dos temas, métodos de trabalho e diversidade dos trabalhos realizados, são incentivadas equipas de Twisters formadas por alunos de diferentes áreas de ensino;
  - d) De cada equipa tem que fazer parte um professor orientador da escola inscrita;
  - e) Os elementos do grupo não poderão ser funcionários nem familiares diretos de funcionários da EDP, da iWays, bem como de empresas que se encontrem em relação de domínio ou grupo com aquelas.

## **Artigo 8º**

### **Procedimentos de candidatura**

1. As escolas que reúnam as condições exigidas no artigo anterior, deverão proceder à formalização das suas candidaturas, através do preenchimento completo do formulário de inscrição que está disponível *online* no site [www.twist.edp.pt](http://www.twist.edp.pt) até à respetiva data limite – 31 de outubro de 2017.
2. Conjuntamente com o formulário de candidatura deverão ser remetidos os seguintes elementos:
  - a. Fotocópia do cartão de estudante do ano letivo de cada um dos alunos que integra a equipa;
  - b. Autorização de divulgação de imagem.
3. A organização confirmará a correta receção da inscrição junto dos participantes.
4. A formalização da candidatura significa a aceitação pelos interessados, sem reservas nem condições, dos termos e regulamento deste Concurso bem como a autorização expressa para a verificação da autenticidade dos respetivos documentos disponibilizados.
5. A participação no Concurso exige a cedência de informações e dados pessoais. De acordo com a Lei nº 67/98, de 26 de Outubro, e a Lei nº 41/2004, de 18 de Agosto, os dados serão tratados automaticamente pela EDP, que garante aos participantes o

---

acesso, retificação e cancelamento dos dados, informando a EDP por carta para a morada Avenida 24 de Julho, 12, 1249-300 Lisboa ou por e-mail para o endereço [twist@twist.pt](mailto:twist@twist.pt), indicando o seu número de telefone.

6. Todas as equipas após a inscrição terão uma área própria no *website*, onde terão acesso a todos os conteúdos e atividades.

## Artigo 9º

### Procedimentos de entrega dos trabalhos/projetos

1. A atividade “Focus Group”, deverá ser elaborada no modelo *online* na área de equipa, e submetido para aprovação da Equipa de Gestão TWIST. Cada equipa terá acesso a um modelo de preenchimento.
2. As atividades Quiz vão estar no *website* do Concurso [www.twist.edp.pt](http://www.twist.edp.pt) na área das Equipas. Os candidatos devem preencher e submeter no próprio *website*.
3. As atividades *Flash* serão realizadas pelas equipas e publicadas nos respetivos grupos de *Facebook* (publicação alvo de aprovação pela Equipa de Gestão TWIST).
4. A atividade *Smartphone Movie Festival* será realizada pelos TWISTERS e enviada para a equipa de Gestão TWIST, em formato vídeo, para [twist@twist.pt](mailto:twist@twist.pt).
5. A atividade *TWIST Vai à Rua!* será realizada pelos TWISTERS e enviada para a equipa de Gestão TWIST, em formato vídeo, para [twist@twist.pt](mailto:twist@twist.pt).
6. Os trabalhos em atividades complementares (Marca a Diferença) deverão ser enviadas para a Equipa de Gestão TWIST em formato Vídeo, Áudio ou Apresentação Powerpoint / Pdf para [www.twist@twist.pt](mailto:www.twist@twist.pt).
7. Caso a equipa inclua trabalhos, ficheiros de multimédia (áudio ou vídeo) cuja dimensão ultrapasse o limite imposto pelas plataformas de e-mail, aceita-se que estes tipos de ficheiros possam ser submetidos através de plataformas de partilha de conteúdos (Wetransfer, Dropbox, Google drive).
8. Qualquer questão ou dificuldade relativa aos procedimentos de entrega dos projetos deverá ser enviada para o endereço de e-mail [twist@twist.pt](mailto:twist@twist.pt).
9. A entrega dos trabalhos deverá ser efetuada de acordo com o indicado no artigo 4º do presente Regulamento.



---

## **Artigo 10º**

### **Comissão de Acompanhamento e Júri**

1. Todo o processo de lançamento, tramitação, interpretação do Regulamento, atribuição e execução do Concurso será da responsabilidade da Comissão de Acompanhamento, composta por elementos da EDP e consultores da iWays.
2. Aos elementos da Comissão de Acompanhamento competirá ainda analisar a totalidade das atividades propostas, com vista a selecionar as dez (10) melhores participações que passam à fase de avaliação final.
3. Para a seleção dos vencedores do Concurso é exclusivamente competente o Júri, que deliberará soberanamente, de acordo com os critérios que considere mais adequados aos objetivos do Concurso, e que em traços gerais se expõem no artigo seguinte.
4. O Júri será o responsável pela decisão final de escolha dos premiados.
5. O Júri é composto por elementos da EDP, da iWays e entidades oficiais ligadas à Educação e Ambiente.

## **Artigo 11º**

### **Critérios de avaliação dos trabalhos**

1. O processo de avaliação será contínuo mediante pontuação e terá lugar à medida que as atividades forem finalizadas. As pontuações por atividade encontram-se vertidas no quadro seguinte:

| <b>Atividade / Tópico a Avaliar</b>  | <b>Critérios de Avaliação</b>  | <b>Pontuação</b>                   |
|--|--|------------------------------------|
| Cumprimento, dentro dos prazos definidos, de todas as atividades propostas | Nos casos das atividades "Focus Group", "Smartphone Movie Festival" e "TWIST vai à rua!":<br>- A sua não entrega implica a exclusão da equipa do grupo de potenciais premiados;<br>- O não preenchimento das atividades até à data limite definida, implica a sua não-aceitação e, portanto, a não obtenção da pontuação (podendo a equipa continuar em concurso). | Não aplicável                      |
| Quiz   | Número de respostas certas.  | 500 pontos por cada resposta certa |
|  | Número de pessoas que responderam ao questionário.   | 100 pontos por Quiz                |
|  | Número de "Gostos" ao <i>post</i> Quiz.  | 5 pontos por cada "Gosto"          |
|  | Número de "Partilhas" ao <i>post</i> Quiz.   | 10 pontos por cada "Partilha"      |
| "Focus Group"  | Qualidade global do relatório do "Focus Group": qualidade do texto, pertinência, clareza e objetividade dos princípios definidos.  | 0 a 15000 pontos                   |
|  | Número de "Gostos" ao <i>post</i> "Relatório de Focus Group"   | 5 pontos por cada "Gosto"          |
|  | Número de "Partilhas" ao <i>post</i> "Relatório de Focus Group"  | 10 pontos por cada "Partilha"      |
| "Smartphone Movie Festival"  | Qualidade Global da atividade, aplicabilidade, criatividade, originalidade, perdurabilidade e capacidade "viral"   | 0 a 25000 pontos                   |
|  | Número de visualizações no "Youtube"   | 20 pontos por visualização         |
|  | Número de "gostos" ao <i>post</i> "Smartphone Movie Festival"  | 5 pontos por cada "Gosto"          |
|  | Número de "partilhas" ao <i>post</i> "Smartphone Movie Festival"   | 10 pontos por cada "Partilha"      |
| "Atividade Flash"  | Realização da atividade e aprovação pela Equipa do Projeto   | 500 pontos por atividade           |
| "TWIST vai à rua!"   | Criatividade da atividade, aplicabilidade, qualidade, originalidade  | 0 a 20000 pontos                   |
|  | Número de "gostos" ao <i>post</i> "TWIST vai à rua!"   | 5 pontos por cada "Gosto"          |
|  | Número de "partilhas" ao <i>post</i> "TWIST vai à rua!"  | 10 pontos por cada "Partilha"      |
| Registo do consumo de energia elétrica na instituição de ensino            | Registo mensal do valor de consumo (kwh)   | 1000 por registo                   |
| Dimensão da "Rede de contatos da Escola"                                   | Número de seguidores da página de <i>Facebook</i> da equipa representante da escola  | 5 pontos por cada subscritor       |

| Atividade / Tópico a Avaliar  | Critérios de Avaliação  | Pontuação       |
|---|---|-----------------|
| Pro-atividade em atividades complementares (Marca a Diferença) e na disseminação da mensagem do projeto TWIST | Empenho, originalidade e criatividade no desenvolvimento de atividades complementares e/ou de disseminação do projeto TWIST | 0 a 5000 pontos |

2. Além dos critérios de pontuação definidos no número anterior, serão também considerados os seguintes parâmetros qualitativos:

- Qualidade e criatividade das atividades definidas para cada período;
- Qualidade e criatividade das atividades extra que forem desenvolvidas;
- Benefícios tangíveis das atividades extra que forem desenvolvidas;
- Utilização do *website* e das redes sociais como meio de divulgação de boas práticas implementadas e dos resultados das atividades;
- Criatividade e empenho da comunidade escolar: demonstrar que a escola se empenhou no projeto e deu “asas à sua imaginação”.

## Artigo 12º

### Entrega de prémios trimestrais e prémio final

1. De forma a manter os alunos motivados ao longo de todo o Concurso, existirão quatro (4) momentos de classificação e atribuição de prémios.
2. No final de cada período serão entregues os prémios referentes aos desafios do respetivo período, às três equipas vencedoras através de carta registada em nome de cada um dos elementos de cada equipa. O anúncio dos vencedores será divulgado através do *website* do Concurso e haverá um contacto telefónico com os respetivos vencedores para articular o envio dos prémios.
3. No final do ano letivo serão anunciadas as três equipas vencedoras da globalidade do Concurso assim como as respetivas escolas. O anúncio dos vencedores será divulgado através do *website* do Concurso e através de contacto telefónico.

- 
4. Para a entrega dos prémios globais será realizada uma cerimónia de entrega de prémios em cada uma das escolas vencedoras, sendo os detalhes relativos à entrega de prémios na cerimónia articulados com as escolas vencedoras e serão dados a conhecer com a devida antecedência.
  5. Todas as equipas participantes e alunos das escolas vencedoras serão convidados a assistir à cerimónia de entrega de prémios.

## **Artigo 13º**

### **Propriedade intelectual dos trabalhos/projetos candidatos**

1. A atribuição de prémios aos vencedores implica a transmissão para a EDP, com exclusão de qualquer terceiro, do conteúdo patrimonial de todos os direitos de propriedade intelectual inerentes ao trabalho distinguido, sem prejuízo do respeito devido pelos direitos de autor de natureza pessoal.
2. Os relatórios referentes aos trabalhos submetidos a Concurso não serão restituídos aos candidatos, podendo a EDP divulgá-los da forma que entender conveniente.

## **Artigo 14º**

### **Prémios**

1. Prémio para os vencedores por período escolar: cada elemento das três equipas vencedoras de cada período escolar, e o respetivo professor coordenador, serão premiados, com um vale de compras FNAC, no valor de € 100,00 (cem euros) por pessoa.
2. As três equipas vencedoras da globalidade do Concurso serão premiadas, e o respetivo professor coordenador, com um vale de compras FNAC, no valor de € 250,00 (duzentos e cinquenta euros) por pessoa.
3. As escolas a que pertencerem as equipas vencedoras globais receberão, cada uma, um vale no valor de € 2 500,00 (dois mil e quinhentos euros) a ser usado na FNAC ou na Fabrigimno mediante uma lista de artigos pré-selecionados a fornecer posteriormente às escolas. As escolas escolherão os artigos dentro deste valor, a

---

encomenda é efetuada pela Comissão de Acompanhamento do Concurso, e os artigos serão posteriormente entregues nos estabelecimentos de ensino.

4. O Júri reserva-se no direito de não atribuir a totalidade ou parte dos prémios, caso entenda não existirem condições para a atribuição dos mesmos.
5. O direito ao prémio extingue-se automática e definitivamente, e sem necessidade de qualquer formalismo específico, caso se verifique alguma das seguintes situações:
  - a) Concluir-se existir alguma irregularidade na candidatura e/ou participação do grupo premiado;
  - b) Existirem indícios do trabalho ter sido efetuado por outros elementos que não os membros do grupo premiado;
  - c) Se o prémio não for reclamado no prazo máximo de um (1) ano contado da data da sua atribuição;
  - d) Se, na pendência do benefício do prémio, os premiados forem objeto de qualquer procedimento criminal ou procedimento disciplinar instaurado pela escola que frequentam, ou assumam comportamentos perante a EDP, os promotores, patrocinadores ou terceiros que, pela sua gravidade, determinem lesão da imagem e honorabilidade dos participantes ou desprestígio e lesão para as entidades envolvidas ou para os próprios.

## **Artigo 15º**

### **Alterações aos prazos e datas constantes deste Regulamento**

Os prazos e datas constantes deste Regulamento poderão ser alterados por decisão da EDP, que disso dará publicamente conta através dos canais oficiais do projeto Twist EDP 2018, particularmente website e redes sociais associadas.