



# enei

## encontro nacional de estudantes de informática

### Porto 2025

## Sistema de Pontos do ENEI

### Regulamento

<b>1 Introdução.....</b>	<b>2</b>
1.1 Evento.....	2
1.1.1 Componente Pedagógica.....	2
1.1.2 Componente de Networking.....	2
1.1.3 Competições.....	2
1.1.4 Componente Lúdica.....	2
1.2 Sistema de Pontos.....	2
<b>2 Atribuição de bytes.....</b>	<b>2</b>
2.1 QR Code.....	3
2.2 Cauções de Atividades.....	3
2.3 Palestras, Painéis e Workshops.....	3
2.4 Visitas às Bancas.....	3
2.5 Competições.....	4
2.5.1 Participação.....	4
ENEIGMA e Rally Tascas.....	4
Competição de Programação.....	4
Competição de Pitches.....	4
Torneio de Bots de Sueca.....	4
2.5.2 Vencedores.....	4
2.6 Achievements.....	4
<b>3 Bytes por atividade.....</b>	<b>5</b>
3.1 Programa.....	5
3.2 Competições.....	5
3.3 Networking.....	6
3.4 Achievements.....	6

# 1 Introdução

## 1.1 Evento

O **ENEI'25** oferece várias oportunidades de formação e diversão em vários campos diferentes:

### 1.1.1 Componente Pedagógica

- Palestras (*talks*)
- Painéis
- Workshops

### 1.1.2 Componente de Networking

- Feira de Emprego
- Coffee Breaks
- Sessão de Cocktails
- Jantar de Networking

### 1.1.3 Competições

- Competição de Bots de Sueca
- Competição de Programação
- Competição de Pitches
- Break the Safe

### 1.1.4 Componente Lúdica

- Atividades Lúdicas
- Convívios
- Noite de Quizz (ENEIGMA)
- *Rally* Tascas
- Festas Noturnas

Com um extenso programa ao longo de quatro dias, os participantes do **ENEI** não terão dificuldades em arranjar atividades para aproveitar ao máximo o seu tempo na cidade do Porto.

## 1.2 Sistema de Pontos

Os pontos do evento chamam-se **bytes**. Os participantes poderão ganhar **bytes** ao participar em atividades, realizar tarefas ou garantir colocações de pódio nas várias competições do evento, entre outros. No *website* do **ENEI** haverá uma loja onde se poderão comprar itens com **bytes**. Deste modo, não faltará motivação para aproveitar o Programa do evento ao máximo!

## 2 Atribuição de bytes

A atribuição de **bytes** poderá variar consoante a circunstância em que eles serão atribuídos. Este capítulo clarifica como é feita a atribuição de **bytes** a cada participante em diferentes situações.

## 2.1 QR Code

No perfil de utilizador no website do ENEI, existe um *QR Code* que identifica cada participante. Os elementos do *Staff* do ENEI e as pessoas que estão em bancas na Feira de Emprego poderão ler este código para atribuir *bytes* em várias atividades.

## 2.2 Cauções de Atividades

Para desencorajar que os nossos participantes se inscrevam em atividades antes de terem a certeza de que realmente poderão participar nelas, **a inscrição em algumas atividades implicará o pagamento de uma caução em bytes.**

- A caução será **devolvida integralmente** após a participação na atividade, juntamente com os pontos correspondentes à participação na mesma.
- Caso o participante se inscreva e não compareça, **a caução não será devolvida** e os pontos de participação não serão atribuídos.
- Será permitido um saldo negativo de bytes até a um **valor limite de 7500 bytes negativos**, impedindo que um participante se inscreva indiscriminadamente em múltiplas atividades sem compromisso. Esta medida visa promover a **rotatividade e equidade** na distribuição das vagas das atividades do ENEI.

## 2.3 Palestras, Painéis e Workshops

À entrada do auditório/sala em que será dada uma **palestra, painel ou *workshop***, estará sempre algum elemento do Staff do ENEI encarregue de ler os códigos QR dos participantes da respetiva atividade para que lhes sejam atribuídos os bytes associados à mesma.

A inscrição nos *workshops* tem uma caução de **2000 bytes**.

## 2.4 Visitas às Bancas

O evento contará com várias bancas de empresas e outras entidades. O responsável por cada banca poderá ler o QR Code dos participantes que a visitarem.

## 2.5 Competições

### 2.5.1 Participação

Todos os participantes das várias competições, receberão pontos por participarem nas mesmas. No entanto, o critério usado para a atribuição dos bytes variará de competição para competição:

#### **ENEIGMA e Rally Tascas**

A validação da participação nestas atividades será feita no início das mesmas.

A inscrição no ENEIGMA tem uma caução de **1500 bytes**.

#### **Competição de Programação**

Para garantir que apenas são dados bytes a quem participou na total duração desta competição, os pontos apenas serão atribuídos no final da mesma.

A inscrição em na competição de programação tem uma caução de **2500 bytes**.

#### **Competição de Pitches**

Os bytes associados à participação na competição de Pitches serão atribuídos a cada participante individualmente após a apresentação do seu pitch.

A inscrição na competição de *pitches* tem uma caução de **2500 bytes**.

#### **Torneio de Bots de Sueca**

Os bytes associados à participação neste torneio apenas serão atribuídos aos participantes que fizerem submissões consideradas válidas de acordo com o regulamento da atividade.

### 2.5.2 Vencedores

Será atribuída uma quantidade ajustada de bytes aos 3 primeiros colocados em cada uma das competições. No caso das competições que são realizadas em grupo, os bytes referidos na secção [Bytes por atividade](#) são atribuídos individualmente a cada um dos integrantes do mesmo.

## 2.6 Achievements

Para além de todas as atividades referidas nas secções anteriores, também existirão alguns *achievements* mais simples que permitirão obter pontos. São exemplos: visitar 5 bancas, colocar o CV no site, etc.

A confirmação da realização destas conquistas poderá ser automática ou pendente da confirmação por um membro do Staff através da leitura do código QR do participante.

### 3 Bytes por atividade

#### 3.1 Programa

Palestra	2000
Sessão de Abertura	2500
Sessão de Encerramento	2500
Painel	3000
Workshop	4000

#### 3.2 Competições

Participante - ENEIGMA	750
Participante - Rally Tascas	750
Participante - Competição de Bots de Sueca	1500
Participante - Competição de Pitches	1500
3º Lugar - ENEIGMA	3000
3º Lugar - Rally Tascas	3000
Participante - Competição de Programação	3500
2º Lugar - ENEIGMA	4500
2º Lugar - Rally Tascas	4500
1º Lugar - ENEIGMA	6000
1º Lugar - Rally Tascas	6000
2º Lugar - Competição de Bots de Sueca	7000
2º Lugar - Competição de Pitches	7000
3º Lugar - Competição de Bots de Sueca	7000
3º Lugar - Competição de Pitches	7000
1º Lugar - Competição de Bots de Sueca	8000
1º Lugar - Competição de Pitches	8000
3º Lugar - Competição de Programação	8000
2º Lugar - Competição de Programação	10000
1º Lugar - Competição de Programação	12000

### 3.3 Networking

[Outros] Visita a banca	500
[Bronze] Visita a banca	750
[Silver] Visita a banca	1000
Sessão de Cocktails	1000
[Gold] Visita a banca	1500
[Main] Visita a banca	2000
Jantar de Networking	5000

### 3.4 Achievements

Visitar 5 bancas	1500
CV no Site	3000
Visitar 10 bancas	3000
Visitar 15 bancas	5000