



# enei

## encontro nacional de estudantes de informática

### Porto 2025

## Concurso de Pitches 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 Objetivo do Concurso.....	2
<b>2 Estrutura.....</b>	<b>3</b>
2.1 Participação.....	3
2.2 Júri.....	3
2.2.1 Avaliação.....	3
2.2.2 Discussão Pós-Apresentações.....	3
2.3 Tema.....	4
2.4 Inscrições.....	4
2.5 Suporte digital.....	4
2.6 Critérios de Avaliação.....	4
2.7 Desistências.....	5
<b>3 Sistema de Pontos.....</b>	<b>5</b>
<b>4 Código de conduta.....</b>	<b>6</b>
4.1 Regras de convivência e respeito.....	6
4.2 Responsabilidade.....	6
4.3 Pontualidade e Comprometimento.....	6
4.4 Desqualificações.....	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 Objetivo do Concurso

O Concurso de Pitches do ENEI'25 visa estimular a criatividade, o espírito empreendedor e a capacidade de comunicação dos estudantes, desafiando-os a apresentar ideias inovadoras e projetos com impacto real. Além de divulgar as suas ideias, os participantes terão a oportunidade de receber feedback de especialistas e estabelecer contactos com profissionais da área.

Aberto a todos os participantes do ENEI'25, este concurso permite a apresentação de projetos ou ideias inovadoras, desde negócios e soluções tecnológicas a projetos académicos. O evento será presencial, promovendo a interação entre estudantes e profissionais do setor tecnológico.

## 2 Estrutura

### 2.1 Participação

As apresentações seguirão a **ordem de inscrição**, a qual será divulgada antecipadamente. Para minimizar o tempo de transição entre apresentações, cada participante deve comparecer na sala designada com uma antecedência mínima de 15 minutos antes do horário previsto para a sua apresentação.

A duração máxima de cada **pitch** é de **3 minutos**, seguidos de **2 minutos de perguntas** do júri.

### 2.2 Júri

O júri será composto por profissionais da área de tecnologia, empreendedorismo e inovação. A sua principal função será avaliar os pitches de acordo com os critérios estabelecidos e apresentados na secção [Critérios de Avaliação](#). Para garantir uma avaliação justa e consistente o júri deverá seguir as seguintes informações:

#### 2.2.1 Avaliação

- O júri deve preencher uma ficha de avaliação para cada pitch, atribuindo uma nota de 1 a 5 para cada critério de avaliação;
- Após a apresentação haverá um período de 2 minutos onde cada jurado poderá fazer questões ao participante;
- A avaliação final consistirá numa avaliação ponderada de cada um dos critérios descritos na secção [Critérios de Avaliação](#);
- O júri poderá fornecer feedback construtivo aos participantes. Assim, independentemente do seu desempenho, os participantes irão obter orientações valiosas.

#### 2.2.2 Discussão Pós-Apresentações

- Após as apresentações de todos os *pitches*, o júri reunir-se-á para discutir avaliações e determinar os vencedores com base nas pontuações obtidas.
- Nessa reunião, poder-se-ão considerar aspetos qualitativos, como a originalidade ou paixão demonstrada pelo participante, que podem não ter sido completamente capturados pelos critérios.

## 2.3 Tema

O tema de cada pitch é livre, sendo dada total liberdade aos participantes de escolher o que pretendem apresentar. O conteúdo da apresentação pode ser um projeto real ou fictício dentro da área de preferência de quem a apresenta (ex.: Inovação Tecnológica, Soluções para Sustentabilidade, Impacto Social, ...).

## 2.4 Inscrições

A participação neste concurso pode ser feita **individualmente** ou numa equipa de **até dois participantes**. As inscrições serão realizadas através de um Google Forms no qual se poderá anexar o suporte digital da apresentação (opcional).

O prazo de inscrições nesta competição terminará às **10h00 do dia 13 de abril**.

## 2.5 Suporte digital

Tal como referido na secção [Inscrições](#), a apresentação poderá ser acompanhada por um suporte digital, o qual deverá ser submetido no momento da inscrição através do formulário disponibilizado. O suporte digital deverá estar obrigatoriamente no formato **PDF**.

Caso seja necessário alterar o ficheiro submetido, o participante deverá **contactar a organização com a máxima antecedência possível**. A alteração estará sujeita a aprovação e poderá ser aceite ou não, dependendo da fase da competição e da disponibilidade da organização.

## 2.6 Critérios de Avaliação

O júri irá avaliar de 1 a 5 em cada uma das seguintes categorias:

- 1. Inovação e Criatividade (20%):** Avaliação da originalidade da ideia e da capacidade de resolver um problema de forma nova e eficaz.
- 2. Potencial da Ideia de Negócio (25%):** Avaliação do potencial de mercado e impacto social, considerando a viabilidade económica, social e ambiental da ideia.
- 3. Viabilidade (20%):** Potencial de implementação da ideia. Considerar a existência de protótipos ou demonstrações que provem a viabilidade, bem como o plano para a implementação.
- 4. Clareza (20%):** A apresentação deve ser clara e objetiva.

- 5. Desempenho (15%):** Avaliação da comunicação, confiança e domínio do tema. Pode incluir a capacidade de responder às perguntas do júri, caso existam.

As avaliações atribuídas a cada uma das categorias acima serão somadas para gerar uma nota final, a qual será utilizada para agilizar o processo de avaliação dos participantes.

## 2.7 Desistências

Em casos de desistência por parte dos participantes, a organização do Concurso de Pitches do ENEI'25 estabelece as seguintes diretrizes para garantir que o processo ocorra de maneira organizada e justa:

1. **Notificação Antecipada:** Caso um participante ou equipa decida desistir do concurso, deve comunicar à organização com antecedência mínima de 30 minutos. A notificação deve ser feita por e-mail ou presencialmente, incluindo os motivos da desistência, para que a organização possa fazer as devidas alterações na programação e logística.
2. **Substituição de Participantes:** Em casos em que a desistência ocorre antes do fecho das inscrições, a organização poderá permitir a substituição do participante (caso a inscrição tenha sido feita em equipa). Esta alteração necessita de ser confirmada pela organização.

---

## 3 Sistema de Pontos

Todos os participantes que realizarem a sua apresentação nesta competição receberão uma bonificação de bytes (pontos) na loja do evento. Além disso, os três primeiros classificados receberão uma quantidade adicional de bytes, ajustada à sua posição na tabela de classificações. A distribuição exata dos bytes poderá ser consultada no regulamento do sistema de pontos do evento.

---

## **4 Código de conduta**

O Concurso de Pitches do ENEI'25 visa promover um ambiente de respeito, criatividade e colaboração. Para garantir uma experiência justa e positiva para todos os participantes, jurados e organização, todos os envolvidos devem seguir as seguintes diretrizes de conduta:

### **4.1 Regras de convivência e respeito**

Todos os participantes devem tratar os outros com respeito, cortesia e profissionalismo. Quaisquer comentários desrespeitosos, distrações intencionais durante apresentações, ou comportamentos inadequados não serão tolerados.

### **4.2 Responsabilidade**

Compete a todos os participantes garantir que todos os materiais e informações enviadas estão de acordo com as regras do concurso e não violam direitos autorais, marcas registradas ou qualquer outra forma de propriedade intelectual de terceiros.

### **4.3 Pontualidade e Comprometimento**

Todos os participantes devem estar pontualmente presentes no horário agendado para a sua apresentação. Em caso de impossibilidade de comparecimento, é necessário comunicar à organização com antecedência.

### **4.4 Desqualificações**

O incumprimento de quaisquer regras estabelecidas no Código de Conduta poderá resultar na desqualificação do participante ou da equipa, a critério da organização. Caso se considere adequado, poderão também ser retirados pontos da loja do evento.