

Programa Previsto para o Roadshow do Encontro Nacional de Estudantes de Informática (ENEI)

Este documento descreve a estrutura e a logística do Roadshow do Encontro Nacional de Estudantes de Informática (ENEI) 2025, que será realizado em várias universidades. Aqui estão detalhados os materiais que serão levados, os requisitos para o espaço, bem como as atividades que serão desenvolvidas ao longo da visita.

Para tal, teremos o  Roadshow a ser passado em *loop* em um dos computadores/televisores, para os participantes irem acompanhando se assim o preferirem.

1. Material Necessário

a. Materiais Fornecidos pela Organização

A Organização do ENEI2025 levará consigo os seguintes materiais para promover o evento:

- Roll-Up;
- Cubo Expositor;
- *Flyers*;
- *Stickers*;
- Canetas;
- Cartazes A3 e A4;
- Uma roleta para a realização de atividades interativas (detalhadas na Secção 2);
- Computadores (um por pessoa).

Caso aconteçam dois RoadShows no mesmo dia, que, neste caso, apenas coincide dia 21/02, com a FEUP e a UC, deve-se levar o **Roll-Up para a facultade externa e o Cubo Expositor para as nossas faculdades**. No caso da roleta, ela será levada para a UC e iremos adaptar o jogo na FEUP.

b. Como Montar a Banca

Idealmente, a banca deverá ficar da seguinte forma, como apresentado na imagem abaixo:



O **Cubo Expositor** ficará do **lado esquerdo** das mesas, com a **roleta à sua frente**, de uma forma a que este não fique totalmente coberto. O **Roll-Up** ficará do **lado direito** da mesa.

Na **mesa**, do **lado direito**, um dos computadores irá apenas **apresentar o Roadshow**, estando virado para os participantes. Do **lado esquerdo**, um dos computadores irá mostrar o primeiro *slide* do **Jogos da Roleta**, já que este tem um *QR-Code* mais fácil de ser lido e, aquando do momento da roleta, já está preparado para a atividade.

Também na mesa, mas **apenas virado para os responsáveis**, irá existir um computador com o **Giveaway** aberto, para tentar agilizar o processo ao máximo.

Nota: Esta organização de mesa pode ser alterada conforme as necessidades, mas o ideal era tentar que continue desta forma, já que foi testada no Roadshow da Universidade do Minho e mostrou-se funcional.

2. Atividades Realizadas

As atividades do Roadshow foram planeadas para motivar os estudantes, esclarecer possíveis dúvidas e questões, e incentivá-los à participação no evento. Deste modo, no final da visita será realizado um *giveaway* de um bilhete para o ENEI2025.

Nota: É necessário avisar que o **participante tem de ter conta criada** se quiser participar no *giveaway*, já que, caso ganhe, receberá um e-mail de confirmação, para ser adicionado o bilhete à sua conta.

a. Como Funciona

Cada participante pode escolher participar no Jogo da Roleta **apenas uma vez** (isto pode ser adaptado de acordo com as necessidades e a vontade de participar dos estudantes).

No desafio **Tudo ou Nada**, o participante pode escolher voltar a girar a roleta ou parar por aí (neste caso, apenas fica com o número de entries de participação, explicadas a seguir). Caso aceite o desafio e volte a girar, tem duas opções:

- Se ganhar o desafio, **ganha o dobro das entries** comparadas ao jogo normal;
- Se perder o desafio, **perde todas as entries** ganhas relacionadas à roleta.

Ao rodar a roleta, caso saia novamente Tudo ou Nada, a pessoa pode voltar a ter a mesma decisão, arriscar ou ficar com a *entry* de participação. Isto só pode acontecer, no máximo, **três vezes** (e este valor vai multiplicando). Caso isso aconteça quatro vezes seguidas, o participante fica com 0 *entries*.

Explicação:

A pessoa ganha 1 *entry* por participação, e, ao girar a roleta, calha Tudo ou Nada.

- Se **não aceitar** o desafio, fica apenas com a *entry* inicial.
- Se **aceitar o desafio e ganhar**, fica com 9 *entries* (1 da participação + 8 do jogo);
- Se **aceitar o desafio e perder**, fica com 0 *entries* (perde a *entry* da participação);
- Se aceitar e **voltar a cair Tudo ou Nada**, agora o valor **multiplica para 16 entries**, e as regras são as mesmas. Se cair três vezes, multiplica para **24 entries**.
- Se aceitar e, pela **4ª vez seguida**, cair Tudo ou Nada, fica com 0 *entries* (perde a *entry* da participação).

b. Atividades Interativas

Será utilizada uma roleta para sortear desafios para os participantes realizarem. As atividades incluem:

- **Jeopardy!;**
- **Jogo da Memória;**
- **Problemas de Programação;**
- **Tudo ou Nada;**

Todas as perguntas e informações estão apresentadas no:  [Jogos da Roleta](#). Este Powerpoint, como já explicado, fica estático no seu primeiro *Slide*, até este momento. **No momento do Jogo da Roleta**, mostra-se qual foi a **pergunta selecionada** e, posteriormente, a **resposta**. No **Jogo da Memória (Slide 93)** mostra-se a legenda para o desafio, e, quando o participante estiver pronto, clica no *link* para aceder diretamente.

Para a escolha das perguntas (Problemas de Programação ou Jeopardy!), foi criado um **pequeno script em C que seleciona aleatoriamente uma pergunta** a ser respondida, de forma a garantir que estamos a ser imparciais nas nossas escolhas.

Caso este *script* não esteja disponível ou, por alguma razão, não esteja funcional, podem optar por uma das duas opções: **pedir ao participante para escolher um número** e escolherem a pergunta correspondente, ou, o **próprio responsável seleciona uma pergunta**.

Nota: O ideal é sempre perguntar em que ano curricular o participante está, para, no caso das Perguntas de Programação, tentar selecionar uma linguagem correspondente ao seu conhecimento.

c. Acumulação de Participações no Giveaway

Os participantes poderão acumular entradas no *giveaway* da seguinte forma:

- **Participação na roleta:** 1 *entry* automática.
- **Conclusão da atividade da roleta:** 4 *entries*;
- **Seguir a página do ENEI:** 1 *entry*;
- **Partilha da publicação do Roadshow nas redes sociais:** 10 *entries* adicionais;
- **Tudo ou Nada:** 0, 8, 16 ou 24 *entries*, dependendo do resultado.

Nota: Caso o participante perca o desafio do Tudo ou Nada, não perde as *entries* ganhas por divulgação.

Para tal, a cada novo participante, o responsável deverá preencher o  [Giveaway](#) (verificar se estão na página correta da universidade) com os dados pessoais do

participante (nome e e-mail obrigatórios, *instagram* opcionais), as atividades realizadas e a quantidade de *entries* acumulada. O **cálculo das entries está automatizado**, basta preencher as atividades realizadas.

Nota: É necessário garantir que só é selecionada **uma opção por categoria**. As categorias estão ordenadas de 1 a 4, ou seja, no máximo, **só podem ser selecionadas 4 opções!**

No dia seguinte ao evento, será anunciado o vencedor nas redes sociais oficiais do ENEI2025 e ele receberá um e-mail de confirmação.

Para este sorteio, foi criado um *script* automático no Excel. Na **célula I4** de cada página, sombreada a verde, basta chamar a função **escolherVencedor()**. Esta selecionará automaticamente um vencedor, tendo em conta a quantidade de participantes e a quantidade de *entries* de cada um.