

Regulamento JEE26

NEEEICUM

20 Janeiro 2026

O presente regulamento prevê os termos e condições da realização do evento "JEE26", organizado pelo NEEEICUM, Núcleo de Engenharia Eletrónica Industrial e Computadores da Universidade do Minho.

Todos os participantes aceitam que o presente regulamento possa vir a ser alterado em qualquer momento e sem prévio aviso, sempre que tal se justifique.

Conteúdo

1	Condições Gerais	3
2	Participação nas Atividades	3
2.1	Condições Gerais	3
2.2	Pitches	3
2.3	Visitas	3
2.4	Speed Interviews	4
2.5	Workshops, Palestras e Mesas Redondas	4
3	Loja de Brindes	4
3.1	Condições de Utilização da Loja	4
3.2	Como ganhar <i>coins</i> ?	4
3.3	Tabela de <i>coins</i>	5
3.4	Feira de Emprego e <i>Coins</i>	5
3.5	Tabela de Brindes	5
4	Prémios	6
4.1	Condições Gerais dos Prémios	6
4.2	<i>Giveaway</i> do <i>Instagram</i>	6
4.2.1	Como ganhar?	6
4.3	Prémio da Feira de Emprego	6
4.3.1	Como ganhar?	6
4.4	Prémio CV	7
4.4.1	Como ganhar?	7
4.5	Prémio de Participação	7
4.5.1	Como ganhar?	7

1 Condições Gerais

1. São requisitos de participação nas JEE26:
 - (a) Descarregar a aplicação do “NEEEICUM”;
 - (b) Pertencer, como mínimo, a um dos seguintes grupos:
 - i. Membros da comunidade académica da Universidade do Minho;
 - ii. Associados Honorários;
 - iii. Convidados pela organização.
 - (c) Estar acreditado.
2. São considerados participantes das JEE26 todos os indivíduos que usufruam de qualquer uma das atividades do evento.
3. A organização do evento reserva-se o direito de admissão.

2 Participação nas Atividades

2.1 Condições Gerais

1. As atividades das JEE26 têm vagas limitadas.
2. São requisitos gerais:
 - (a) Estar inscrito na atividade na aplicação do “NEEEICUM”;
 - (b) Comparecer de cinco (5) a dez (10) minutos antes do início da atividade, para garantir a vaga;
 - (c) Entrar na sala até dez (10) minutos de tolerância, após o início da atividade.
3. Os participantes que não se encontrarem na sala cinco (5) minutos antes do início das atividades perdem o direito à sua reserva, sendo possível passar a outro indivíduo que se encontre à espera presencialmente.
4. Os participantes que se inscreverem e/ou participarem em atividades concorrentes poderão ser penalizados, eliminando-se os pontos e *coins* associadas às atividades em causa.

2.2 Pitches

1. Depois de iniciada a sessão, salvo exceções específicas consideradas pela organização, não estão permitidos ingressos/saídas da sala.

2.3 Visitas

1. Resultante da sua natureza, as visitas não têm tolerância após a hora definida.
2. Em relação à alimentação:
 - (a) Não se recomenda ingerir alimentos na viatura;
 - (b) A organização não se responsabiliza pela alimentação dos participantes;
 - (c) As empresas não estão na obrigação de alimentar, quer seja com almoços, quer seja com *coffee-breaks*, os participantes, sendo estes responsáveis pela sua própria alimentação;
 - (d) Entre visitas, a organização pode determinar, em cada percurso, um restaurante/cantina onde os alunos podem comer;
 - (e) Não se garante a existência de micro-ondas.
3. Não está permitido entrar na viatura após a saída inicial.
4. Os participantes desta atividade devem retornar na viatura indicada às instalações da Universidade do Minho para a cerimónia de encerramento. Em caso contrário:
 - (a) Poderão ser retirados os pontos e *coins* relativos às visitas;
 - (b) Poderão ser desqualificados dos prémios.

2.4 Speed Interviews

1. A participação num percurso das *Speed Interviews* requer ser entrevistado por todas as empresas do percurso.
2. São requisitos específicos de participação:
 - (a) Fazer parte de um dos seguintes cursos:
 - i. Licenciatura em Engenharia Eletrónica Industrial e de Computadores;
 - ii. Mestrado em Engenharia Eletrónica Industrial e de Computadores;
 - iii. Mestrado em Engenharia Mecatrónica;
 - iv. Mestrado em Engenharia Física: Especialização em Dispositivos, Microsistemas e Nanotecnologias;
 - v. Mestrado em Engenharia Aeroespacial: Especialização em Engenharia de Sistemas Aeroespaciais;
 - vi. Mestrado em Engenharia Biomédica: Especialização em Eletrónica Médica;

2.5 Workshops, Palestras e Mesas Redondas

Aplicam-se as condições definidas na secção 2.1.

3 Loja de Brindes

Nesta edição das Jornadas de Engenharia Eletrónica será utilizada a dinâmica de loja de brindes, onde os participantes poderão adquirir diversos brindes usando *coins* que ganham ao participar nas diversas atividades que ocorrem ao longo dos dias das jornadas. As *coins* podem ser gastas na banca do NEEEICUM presente no evento ou noutros locais definidos pela organização.

3.1 Condições de Utilização da Loja

1. Podem beneficiar da loja:
 - (a) Associados de pleno direito;
 - (b) Associados Honorários;
2. O horário de funcionamento da loja será definido e divulgado pela organização nas plataformas oficiais do evento;
3. Os participantes podem obter brindes com as suas *coins* durante o período de funcionamento da loja e/ou em períodos adicionais comunicados pela organização;
4. Os elementos disponíveis na loja estão limitados ao stock existente;
5. Não está permitida a utilização de contas alheias ao comprador. Inclui, mas não se limita a:
 - (a) Utilização de *print-screens*;
 - (b) Intercâmbio de *passwords*;
 - (c) Utilização de QR Codes ou identificadores que não pertençam ao utilizador.
6. O incumprimento das regras assinaladas previamente resulta em penalizações que incluem, mas não se limitam a:
 - (a) *Reset* das *coins* do infrator;
 - (b) *Reset* dos pontos do infrator;
 - (c) Proibição de participação nas atividades das JEE26;
 - (d) Exclusão de prémios associados ao evento.

3.2 Como ganhar *coins*?

Cada atividade das JEE26 atribui uma determinada quantidade de *coins*, que pode ser obtida através do registo de presença à entrada da atividade, recorrendo à aplicação do NEEEICUM ou a outro sistema definido pela organização.

Atividades	<i>coins</i>
Cerimónia de Abertura	20
WS Teamlyzer	50
WS Continental	50
WS Deloitte	50
WS CEiiA	50
TALK 1	70
TALK 2	70
TALK 3	70
TALK 4	70
Pitches Sponsor	20
Pitches Independentes	10
Speed Interviews	15
Visitas	90
Cerimónia de Encerramento	20

Tabela 1: Tabela indicativa da quantia de *coins* atribuída a cada atividade das JEE26.

3.3 Tabela de *coins*

3.4 Feira de Emprego e *Coins*

Feira de Emprego	<i>Coins</i>	Nº de empresas
<i>Gold</i>	25	3
<i>Silver</i>	10	16

Tabela 2: Tabela indicativa da quantia de *coins* atribuída a cada passagem pelas bancas das empresas na Feira de Emprego.

3.5 Tabela de Brindes

Brindes	<i>Coins</i>	Limitado a uma unidade p/ pessoa
Sticker NEEEEICUM	10	
Sticker JEE26	10	
Caneta	30	
Mousepad	90	X
Caderno	120	X
Caneca	130	X
Porta-Chaves	100	
Garrafa	140	X
Hoodie	440	X

Tabela 3: Tabela de preços dos brindes da loja das JEE26.

4 Prémios

As Jornadas de Engenharia Eletrónica contam com vários prémios para os seus participantes. Ao longo do evento, e participando nas diversas atividades organizadas, os participantes podem habilitar-se a ganhar diferentes prémios associados a desafios específicos.

4.1 Condições Gerais dos Prémios

1. Os prémios serão entregues na cerimónia de encerramento do evento, salvo indicação em contrário pela organização;
2. São requisitos gerais para a obtenção de qualquer um dos prémios:
 - (a) Ser participante das JEE26;
 - (b) Ser associado ao **NEEEICUM**;
 - (c) Estar presente na cerimónia de encerramento no momento da atribuição do prémio.
3. Em caso de não comparência do participante selecionado para um prémio, a organização poderá proceder a novo sorteio ou atribuir o prémio a outro participante elegível, conforme definido para cada caso.

4.2 Giveaway do Instagram

O *giveaway* do *Instagram* contempla diversos vencedores, para receberem cartões oferta ou outro prémio definido pela organização.

4.2.1 Como ganhar?

1. São requisitos específicos para a obtenção deste prémio:
 - (a) Seguir o **@neeeicum** na rede social *Instagram*;
 - (b) Dar “like” no *post* do *giveaway*;
 - (c) Partilhar o *post* nos *stories*, de acordo com as instruções da organização;
 - (d) Identificar dois (2) amigos nos comentários, podendo ser feitos vários comentários desde que as contas identificadas sejam diferentes.
2. Cada comentário válido aumenta a probabilidade de ser escolhido, desde que cumpra os requisitos definidos;
3. O prémio será sorteado entre os participantes elegíveis;
4. Caso um dos selecionados não se encontre na cerimónia de encerramento, será realizado um novo sorteio para esse prémio.

4.3 Prémio da Feira de Emprego

Durante a feira de emprego é possível fazer contacto próximo com as empresas, descobrindo o que fazem e criando conexões com as mesmas. Além disso, os participantes ficam habilitados a ganhar um prémio associado à participação na feira (por exemplo, *headphones*).

4.3.1 Como ganhar?

1. São requisitos específicos para a obtenção deste prémio:
 - (a) Interagir com todas as empresas da feira de emprego, nos termos definidos pela organização;
 - (b) Apresentar o QR Code (ou identificador equivalente) em cada bancada, para ficar registada a passagem na aplicação do evento.
2. Os participantes elegíveis podem ser submetidos à realização de um *quiz* com temática relacionada com os *pitches* das empresas ou conteúdo da feira;
3. O vencedor do prémio será determinado pelo participante com melhor resultado no *quiz* ou por sorteio entre participantes elegíveis, de acordo com o definido pela organização;
4. Caso o vencedor não esteja presente na cerimónia de encerramento, poderá ser realizado um novo sorteio ou selecionado o participante seguinte melhor classificado.

4.4 Prémio CV

Os participantes têm a possibilidade de submeter o seu currículo na aplicação do evento e partilhá-lo com as empresas. Este prémio destina-se a incentivar a submissão de CVs e o contacto com o tecido empresarial.

4.4.1 Como ganhar?

1. Para poderem ganhar o prémio associado ao CV (por exemplo, monitor ou equipamento informático), os participantes devem:
 - (a) Submeter o currículo na aplicação do evento;
 - (b) Autorizar a partilha do currículo com as empresas parceiras;
 - (c) Cumprir quaisquer requisitos adicionais definidos pela organização.
2. O vencedor será sorteado entre os participantes que tenham submetido corretamente o currículo;
3. Caso o vencedor não esteja presente na cerimónia de encerramento, será sorteado um novo vencedor.

4.5 Prémio de Participação

O prémio de participação recompensa o aluno que participar no maior número de atividades das JEE26 e acumular o maior número de pontos.

4.5.1 Como ganhar?

1. Os participantes obtêm pontos por participar nas atividades das JEE26;
2. Todas as atividades têm um número de pontos associados, divulgado no programa e/ou na aplicação;
3. São requisitos específicos para a obtenção deste prémio:
 - (a) Participar no maior número possível de atividades das JEE26;
 - (b) Registrar a presença em cada atividade, à entrada da mesma, utilizando o QR Code ou método definido;
 - (c) Ser o participante com mais pontos no final do evento.
4. Em caso de empate, os participantes elegíveis poderão ser submetidos à realização de um *quiz* com temática relacionada com as atividades das JEE26, sendo vencedor o participante com melhor resultado, ou aplicado outro critério definido pela organização;
5. A obtenção de pontos fora das regras estabelecidas poderá resultar na desqualificação do participante. As infrações incluem, mas não se limitam a:
 - (a) Inscrição e/ou registo em atividades em paralelo de forma indevida;
 - (b) Ataques ou tentativas de exploração à plataforma informática;
 - (c) Abandonar atividades demasiado cedo, quando tal contraria as regras definidas para a mesma.