

# **Regulamento Geral SEI'24**

## **CAPÍTULO I DA SEI'24**

### **Artigo 1.º**

#### **Do evento**

A Semana da Engenharia Informática da Universidade do Minho (SEI ou SEIUM) é um evento anual e gratuito organizado pelo CeSIUM - Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho. Durante o evento, os participantes terão a oportunidade de contactar de perto com várias empresas da área da Informática, participar em palestras e *workshops*, bem como nos mais variados desafios e concursos.

### **Artigo 2.º**

#### **Dos objetivos**

A SEI tem como principais objetivos:

- i) Providenciar aos alunos de Engenharia Informática da Universidade do Minho oportunidades de aprendizagem e de expansão de horizontes na área da Informática;
- ii) Servir de elo de ligação entre os alunos e o tecido empresarial, proporcionando oportunidades de contacto entre estes.

### **Artigo 3.º**

#### **Da duração do evento**

O evento decorrerá entre as 09:00 do dia 6 de fevereiro às 18:00 do dia 9 desse mês. Nesse período, realizar-se-ão palestras, *workshops* e atividades recreativas, bem como o espaço de *networking* entre os alunos e as empresas.

### **Artigo 4.º**

#### **Da participação**

Com a intenção de partilhar o gosto pela Informática, tal como a cultura do curso e da Universidade do Minho, o evento destina-se:

- i) Aos alunos de Engenharia Informática da Universidade do Minho;
- ii) A todos os alunos do ensino superior nacional;
- iii) À comunidade em geral do ensino secundário.

### **Artigo 5.º**

#### **Da inscrição**

A participação na SEI'24 carece de inscrição. A inscrição é a título gratuito e deve ser realizada através da plataforma Eventbrite (<https://sei24.eventbrite.pt/>).

## **CAPÍTULO II DAS REGRAS GERAIS**

### **Artigo 6.º**

#### **Do comportamento dos participantes**

As regras de conduta básicas devem ser seguidas por cada participante. Durante a realização da SEI'24, cada participante está obrigado a abster-se de comportamentos como:

- i) Qualquer tipo de assédio ou agressão a participantes, patrocinadores, membros da Organização, Staff ou qualquer outro envolvido na SEI'24;
- ii) Utilização de imagens e linguagem sexual nas plataformas que servem de suporte à SEI'24, bem como em todas as atividades;
- iii) Utilização de nomes de utilizador sugestivos de linguagem de carácter sexual nas plataformas do evento;
- iv) Interrupção compulsiva de palestras, *workshops*, pitches ou qualquer outra atividade.

### **Artigo 7.º**

#### **Da definição dos comportamentos**

No âmbito do presente Regulamento entende-se como “*assédio*” comentários verbais ou escritos ofensivos relacionados com género, orientação sexual, deficiências, aparência física, raça e religião.

Entende-se como “*utilização de imagens e linguagem sexual*” a divulgação de imagens sexuais em canais públicos, avanços sexuais não desejados, intimidação deliberada, perseguição.

São expressamente proibidas capturas de fotografias e gravações não autorizadas.

### **Artigo 8.º**

#### **Da violação das regras gerais**

A violação de qualquer regra geral ou atitude do participante que se mostre contra as regras de conduta básicas e boa fé, levará à expulsão do evento.

- Um participante expulso perde o direito a qualquer prémio que tenha ganho e que não tenha sido entregue, assim como a participação nos sorteios, caso os prémios não tenham sido sorteados.

### **Artigo 9.º**

#### **Da comunicação da violação das regras**

Qualquer violação das presentes regras deve ser comunicada à Organização, de modo a salvaguardar a índole do evento e prosseguir-se com a aplicação das medidas apropriadas.

### **CAPÍTULO III**

#### **DAS REGRAS DE PARTICIPAÇÃO NO EVENTO**

##### **Artigo 10.º**

###### **Da acreditação**

Para ser considerado participante no evento, gozar de todas as regalias e ser considerado elegível para todos os prémios e benefícios dispostos neste regulamento, o participante deve fazer o *check-in* no balcão da Acreditação, localizado no *hall* do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

Ao fazer o *check-in*, o participante recebe uma credencial única, pessoal e intransmissível, que deve apresentar para lhe serem atribuídos *badges* e alguns prémios.

1. Os participantes não têm direito à atribuição de *badges* e prémios referentes a atividades com fim anterior à sua acreditação.
2. Credenciais que sejam utilizadas por terceiros serão anuladas e o participante dono da credencial será expulso.

##### **Artigo 11.º**

###### **Das atividades**

No decorrer da SEI'24, os participantes poderão participar nas seguintes atividades:

- i) Palestras;
  - ii) *Workshops*;
  - iii) Pitches de empresas;
  - iv) *Networking* com empresas;
  - v) Concursos, desafios e sorteios;
- A participação nas mesmas não é cumulativa, podendo optar por aquelas que melhor lhes aprouverem.

##### **Artigo 12.º**

###### **Das palestras**

As palestras serão realizadas no auditório B1 do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

##### **Artigo 13.º**

###### **Dos workshops**

Os *workshops* serão realizados no Campus de Gualtar da Universidade do Minho, em salas de aula (0.13, 0.14, 0.15, 0.18, 0.20, 1.11, 2.03, 2.11) do Edifício 2.

1. A inscrição no evento não salvaguarda a participação nos *workshops*, estando esta sujeita a inscrição posterior.

2. Cada *workshop* tem um limite de 32 participantes, sendo o critério de participação a ordem de inscrição, em caso de não se inscrever a participação está sujeita à desistência de outros participantes.

3. No caso de *workshops* que decorram em simultâneo, cada participante apenas se poderá inscrever em um deles. A não verificação desta condição levará ao cancelamento de todas as inscrições nos *workshops* desse dia.

#### **Artigo 14.º**

##### **Dos *pitches* de empresas**

Os *pitches* de empresa serão realizados no auditório B1 do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

#### **Artigo 15.º**

##### **Dos *coffee breaks***

Os *coffee breaks* serão servidos pelo *staff* da SEI'24 no *hall* do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

#### **Artigo 16.º**

##### **Do *networking* com empresas**

Os participantes poderão interagir com representantes das empresas patrocinadoras do evento no *hall* do Edifício 2 do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

#### **Artigo 17.º**

##### **Dos concursos, desafios e sorteios**

Durante o evento, os participantes poderão participar em atividades lúdicas, das quais:

- i) Concursos: Concurso diário de Badges, nos dias 6 a 9 de fevereiro;
- ii) Desafios: Capture the Flag
- iii) Sorteios: Sorteio Final, Sorteio dos CVs, Spin the Wheel, Slots, Roleta SEI

RETRO;

- iv) Atividades: Movie Night, SEI ou Não SEI, Jantar Empresarial.

#### **Artigo 18.º**

##### **Da plataforma do evento**

A cada participante será atribuído acesso a uma conta pessoal na plataforma do evento: o Moonstone. O registo na plataforma da SEI ([www.seium.org](http://www.seium.org)) é feito através do preenchimento de um formulário *online*, disponível em [www.seium.org/signup](http://www.seium.org/signup), ou através da leitura do código QR presente na credencial.

Cada participante apenas poderá utilizar uma conta na plataforma Moonstone. A não verificação desta condição resultará na exclusão de todas as contas que incorram nesta infração.

1. A utilização da plataforma é facultativa, não vedando o acesso às atividades que dela não necessitem.

2. Assim como os participantes, os representantes das empresas patrocinadoras e *staff* também terão acesso à plataforma Moonstone, com um tipo de conta com funcionalidades específicas. A utilização dessas funcionalidades para benefício próprio ou de outros resultará na exclusão do evento de todos os participantes envolvidos.

### **Artigo 19.º**

#### **Da utilização da plataforma do evento**

Ao longo do evento, os participantes inscritos na plataforma Moonstone serão recompensados com badges pela sua participação ativa no evento.

Os badges são adquiríveis através de participação em *workshops*, assistência a palestras e *pitches*, contacto com empresas e realização de desafios, atividades e concursos na SEI'24.

1. Para efeitos do presente Regulamento, entende-se como “*badge*” a representação digital colecionável que atesta a concretização de um determinado requisito.

2. A cada badge está associada uma determinada quantidade de tokens. Estes são a *moeda digital* da SEI'24 e podem ser apostados em duas roletas (Roleta SEI RETRO e Spin The Wheel) e numa slot machine (Slots), onde o participante poderá ganhar prémios ou perder o valor apostado. Adicionalmente, o participante pode gastar esses tokens na loja virtual da SEI, recebendo em troca diversos itens.

3. A atribuição de badges aos participantes será feita pelo *staff* do evento e pelos representantes das empresas patrocinadoras, sempre que possível. A atribuição de badges pelo *staff* e pelos representantes de empresas será realizada presencialmente, no próprio momento em que os requisitos, que podem ser encontrados no Anexo III, para o badge sejam cumpridos.

4. Para atribuição dos badges de empresa será necessário que o contacto com as mesmas seja realizado presencialmente nos seus *stands*. A atribuição deste tipo de badge é da responsabilidade dos representantes da empresa, sendo feito através da plataforma Moonstone.

5. Qualquer tentativa de exploração da plataforma Moonstone para benefício próprio ou de outros resultará na exclusão das contas associadas.

6. Qualquer tentativa de perturbação ou disrupção do normal funcionamento da plataforma Moonstone resultará na exclusão dos participantes envolvidos.

## **CAPÍTULO IV DOS CONCURSOS, DESAFIOS E SORTEIOS**

## **Artigo 20.º**

### **Das condições de participação**

Todos os concursos, desafios e sorteios mencionados no artigo 17.º do presente Regulamento, apresentam como condição de participação a inscrição no evento.

- Adicionalmente, os seguintes concursos/desafios carecem de registo na plataforma do evento (Moonstone):
  - i) Concurso diário de Badges - dias 6, 7, 8 e 9;
  - ii) Sorteio final;
  - iii) Spin the Wheel;
  - iv) Slots;
  - v) Roleta SEI RETRO;
  - vi) Jantar Empresarial;
  - vii) Sorteio de CVs.

## **Título I - Dos Concursos Diários de Badges**

## **Artigo 21.º**

### **Das especificações gerais**

Em cada dia do evento, um participante poderá colecionar uma determinada quantidade de badges. Os concursos diários visam premiar os 3 participantes que adquiriram mais badges, ao longo de um determinado dia.

1. Cada participante apenas poderá ser premiado uma vez no total dos 4 concursos diários. Caso o participante se encontre, por mais do que um dia, no top 3 dos participantes que mais badges colecionaram, este deve escolher qual o dia em que prefere ser premiado. Após efetuar a escolha, a sua classificação nos restantes dias é desconsiderada, subindo de posição os participantes que se encontrem numa posição abaixo da sua. Em caso de empate por número de badges, o desempate será feito pelo número de tokens, sendo os participantes ordenados pela quantidade de tokens que possuírem às 23:59 desse dia. A ordenação por tokens é idêntica à ordenação por badges: um participante com mais tokens do que outro é colocado numa posição superior. Em caso de empate por número de tokens, as posições serão determinadas por sorteio, usando um site externo.

## **Artigo 22.º**

### **Do 1.º dia**

O primeiro dia de concurso decorrerá durante o dia 6 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

Todos os badges adquiridos através de ações realizadas antes do início do evento, serão contabilizados também neste dia.

- Os prémios relativos a este dia são:
  - i) 1º lugar: Monitor UltraWide LCD 25.7" 26WQ500-B
  - ii) 2º lugar: Microfone Logitech Blue Yeti X USB
  - iii) 3º lugar: Teclado Ducky One 3 Daybreak Mini

### **Artigo 23.º**

#### **Do 2.º dia**

O segundo dia de concurso decorrerá durante o dia 7 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

- Os prémios relativos a este dia são:
  - i) 1º lugar: Cadeira de Executivo para Escritório Sky, Pele Sintética, Preto
  - ii) 2º lugar: Soundbar LG SQC2 2.1 Canais 300W
  - iii) 3º lugar: Docking Station USB-C Conceptronic

### **Artigo 24.º**

#### **Do 3.º dia**

O terceiro dia de concurso decorrerá durante o dia 8 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

- Os prémios relativos a este dia são:
  - i) 1º lugar: Secretária Ajustável PRO.TEC Stryn
  - ii) 2º lugar: Raspberry Pi 4 Modelo B 4GB
  - iii) 3º lugar: Câmara Polaroid Go

### **Artigo 25.º**

#### **Do 4.º dia**

O último dia de concurso diário será o dia 9 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia.

- Os prémios relativos a este dia são:
  - i) 1º lugar: Consola Nintendo Switch OLED
  - ii) 2º lugar: Rato Óptico Logitech MX Master 3s Wireless/Bluetooth 8000DPI
  - iii) 3º lugar: Máquina de Café KRUPS Nespresso Essenza Mini

## **Título II - Do Sorteio Final**

### **Artigo 26.º**

#### **Das especificações gerais**

Cada participante poderá receber entradas para o Sorteio Final através de alguns badges ganhos. A lista completa de badges, indicando quais os badges que atribuem entradas para o sorteio final, apresenta-se no Anexo III.

Cada participante apenas poderá ganhar **1 dos 3 prémios existentes neste sorteio**. Um participante apenas é elegível para ganhar prémios no sorteio final se tiver ganho pelo menos 10 badges.

A ordem do sorteio será do 3.º lugar para o 1.º lugar, sendo que o vencedor de um sorteio é, automaticamente, excluído do sorteio seguinte.

**1.** Os prémios referentes a este sorteio são:

- i) 1º lugar: PS5
- ii) 2º lugar: Trotinete XIAOMI Electric Scooter 4 GO
- iii) 3º lugar: Auscultadores Noise Cancelling Bluetooth Sony WH-1000XM4

**2.** Ao serem atingidos os *checkpoints* de badges de Empresa (5, 10, 15, 20, 25 e 29 empresas), cada checkpoint tem um prémio associado, sendo respetivamente, 2 stickers, 3 stickers, 1 caneta, 1 bloco, 1 caneca. O participante receberá, adicionalmente, 10, 20, 40, 60, 80 e 100 entradas para o sorteio, respetivamente.

### **Título III - Do Sorteio de CVs**

#### **Artigo 27.º**

##### **Das especificações gerais**

Todos os participantes podem participar no Sorteio de CVs que terá lugar na Cerimónia de Encerramento, através da escolha aleatória de um CV previamente submetido. O sorteio será realizado através da plataforma [random.org](https://random.org).

De modo a participar neste sorteio, o participante deve enviar o seu CV através do Moonstone até às 17:30 horas do dia 9 de fevereiro.

**1.** Os CVs submetidos pelos participantes serão partilhados com todas as empresas Gold, e com todas as restantes empresas cujo badge tenham colecionado. A participação no sorteio implica a aceitação de divulgação e tratamento dos dados pessoais do participante.

**2.** O prémio referente a este sorteio é um E-Book Kindle 6" 16GB Wi-Fi.

**3.** Cada participante apenas poderá fazer uma submissão. No caso de tal não se verificar, apenas a última entrada será considerada válida, sendo as restantes desconsideradas.

**4.** Requisitos Mínimos de Informação no Curriculum Vitae (CV):

i) O Curriculum Vitae (CV) submetido para avaliação só será considerado válido se contiver, no mínimo, as seguintes informações:

- a) Nome completo do candidato.
- b) Endereço de email
- c) Pelo menos uma entrada relativa ao percurso académico ou profissional do candidato



ii) Qualquer CV que não cumpra os requisitos mínimos mencionados na alínea i) será automaticamente desconsiderado no sorteio.

## **Título IV - Do SEI ou Não SEI**

### **Artigo 28.º**

#### **Das especificações gerais**

A participação no SEI ou Não SEI está sujeita a inscrição prévia, através do formulário de inscrição presente em <https://forms.gle/cRM5tAHMGr11kwUv9>, até às 16:00 do dia 6 de fevereiro.

1. Serão realizadas duas instâncias do jogo, salvo se, por atrasos naturais ao decorrer de cada ronda, o tempo reservado para a atividade não o permitir.
2. No início de cada ronda, serão sorteados, através da plataforma [random.org](https://random.org), quatro participantes previamente inscritos através do formulário de inscrição.
  - Em caso de ausência de um participante sorteado na ronda em questão, a sua vaga será imediatamente posta à disposição para um novo sorteio.
  - Um participante apenas poderá participar numa ronda, sendo excluído dos sorteios seguintes.
3. Todos os participantes e espectadores receberão um badge específico, o qual não recompensa o participante com tokens.
4. No final de cada ronda, o participante receberá o número de tokens igual ao seu resultado. Se este resultado for negativo, não serão adicionados ou removidos tokens à conta do participante.
5. O regulamento específico desta atividade é apresentado no Anexo II.

## **Título V - Do Capture the Flag**

### **Artigo 29.º**

#### **Das especificações gerais**

O Capture The Flag - abreviado para CTF - consiste num concurso em que, a cada dia do evento, será disponibilizado em [seium.org/challenges](https://seium.org/challenges) o enunciado do desafio, que consiste em descobrir uma mensagem escondida.

1. Para que lhe seja atribuído o badge do CTF desse dia, um participante deve dirigir-se à Acreditação e apresentar a mensagem escondida desse dia até às 18:00 do mesmo dia.
2. O participante deverá demonstrar, aquando da apresentação da mensagem, conhecimento relativamente ao processo necessário para a descobrir. Caso contrário, poderá não lhe ser atribuído o badge.

## **Título VI - Da Roleta SEI RETRO**

### **Artigo 30.º**

#### **Das especificações gerais**

Durante o evento, será disponibilizada uma roleta SEI RETRO, dividida em 12 secções equiprováveis, na qual os participantes podem investir 100 tokens e habilitar-se a ganhar os seguintes prémios:

- Caneta SEI' 23
- Bloco SEI' 21
- Bloco SEI' 22
- Bloco SEI' 23

1. À Organização reserva-se o direito de alterar os prémios disponíveis a qualquer momento, por motivos de rotura de stock
2. Para poder jogar, o participante deve adquirir o item "Roleta SEI RETRO" na loja do Moonstone, e apresentar o comprovativo ao staff do evento, qualquer tentativa de burla resulta na perda do item.
3. Para jogar, o participante deverá rodar uma vez a roleta, de forma a que esta complete, no mínimo, uma volta completa em torno do seu centro. Caso esta condição não se verifique, o participante deve rodar novamente, até que a jogada seja considerada válida.
4. A roleta deverá ser rodada num único movimento contínuo, não podendo o participante tocar na mesma após a conclusão do movimento. Incumprimento desta regra resultará na perda de qualquer eventual prémio que seria ganho.

## **Título VII - Do Spin the Wheel**

### **Artigo 31.º**

#### **Das especificações gerais**

Este desafio consiste numa roleta virtual, presente na plataforma Moonstone, através da qual os participantes podem apostar os seus tokens, habilitando-se a ganhar prémios.

Cada prémio tem um *stock* associado e um limite máximo de vezes que pode ser ganho por um determinado utilizador. Uma vez esgotado o *stock*, o prémio deixará de estar disponível, sendo as restantes probabilidades reajustadas.

O resultado de uma jogada na roleta é determinado de forma probabilística. As probabilidades podem ser alteradas pela Organização, ao longo do evento.

Sempre que um prémio de probabilidade  $p$  esgota, as restantes probabilidades são multiplicadas por  $\frac{1}{1-p}$ , e a sua probabilidade é anulada. Caso seja sorteado um prémio do qual o participante já recebeu a quantidade máxima permitida, o participante perde essa jogada.

- Os prémios referentes a este desafio, assim como os respectivos *stocks* e probabilidades iniciais, encontram-se regulados na Tabela 1, constante no Anexo I.

## **Título VIII - Das Slot Machines**

### **Artigo 32.º**

#### **Das especificações gerais**

Este desafio consiste em slot machines, presente na plataforma Moonstone, através da qual os participantes podem apostar os seus tokens, habilitando-se a ganhar mais tokens.

O resultado de uma jogada nas slot machines é determinado de forma probabilística. O número de tokens ganho é diretamente proporcional ao número de tokens investidos.

- Os possíveis resultados de uma jogada e as suas probabilidades iniciais encontram-se regulados na Tabela 2, constante no Anexo I.

## **Título IX - Do Jantar Empresarial**

### **Artigo 33.º**

#### **Das especificações gerais**

Os participantes poderão participar no Jantar Empresarial por sorteio e por convite dos patrocinadores Gold.

Os participantes habilitam-se a serem convidados para o Jantar Empresarial de acordo com as interações efetuadas com as empresas Gold. Esta empresa reserva o direito de decidir se o participante é ou não convidado, de acordo com a avaliação que atribuíram à interação previamente referida.

O sorteio atribuiu duas vagas através do Spin the Wheel.

## **Título X - Da Movie Night**

### **Artigo 34.º**

#### **Das especificações gerais**

Os participantes poderão participar na Movie Night através de inscrição prévia através do formulário de inscrição (<https://forms.gle/Cut8Jxhv6Lo3U5EX9>), até às 20:00 do dia 8 de fevereiro. Há limite de 50 pessoas, que serão selecionadas por ordem de inscrição, isto é, as pessoas que se inscreveram primeiro serão selecionadas em primeiro lugar. A atividade decorrerá no dia 8 de fevereiro, das 21:00 às 23:30, no Departamento de Informática da Universidade do Minho.

## **CAPÍTULO V DOS PRÉMIOS**

### **Artigo 35.º**

#### **Da capacidade de elegibilidade**

Os prémios da SEI'24 poderão ser atribuídos a qualquer participante que tenha integrado um concurso, desafio ou sorteio.

A Organização da SEI'24, da SEI'23 e da SEI'22, assim como os membros eleitos para os mandatos de 2021/2022, 2022/2023 e 2023/2024 dos Órgãos Sociais do CeSIUM não são, regra geral, elegíveis para serem premiados.

1. Os elementos da staff da SEI'24 não são elegíveis para serem premiados, com exceção do concurso de CVs.

2. Apenas são elegíveis como vencedores:

- Alunos de cursos pertencentes à Universidade do Minho
- Alunos de outros estabelecimentos de ensino superior, se estiverem matriculados em cursos STEM.
- Ex-alunos de cursos pertencentes ao Departamento de Informática da Universidade do Minho, Escola de Engenharia da Universidade do Minho e Escola de Ciências da Universidade do Minho.

### **Artigo 36.º**

#### **Da entrega dos prémios**

Os prémios serão entregues na cerimónia de encerramento. Para receberem os prémios, todos os participantes contemplados devem marcar presença na Cerimónia de Encerramento, levando a sua ausência à desconsideração daqueles e atribuição do prémio ao próximo classificado.

Os prémios do Spin the Wheel poderão ser reclamados no balcão da Acreditação até às 17h do dia 9 de fevereiro.

## **CAPÍTULO VI DISPOSIÇÕES FINAIS**

### **Artigo 37.º**

#### **Do âmbito material**

O presente Regulamento estabelece as regras de participação na edição de 2024 da Semana da Engenharia Informática da Universidade do Minho.

### **Artigo 38.º**

#### **Do âmbito temporal**

O presente regulamento aplica-se ao período temporal no qual a SEI'24 decorre, devendo as suas regras ser seguidas ao longo de todo o evento.

### **Artigo 39.º**

#### **Das omissões e alterações**

Todos os aspetos em que o presente regulamento seja omissos, serão deliberados pela Organização.

Reserva-se à Organização o direito de alterar o presente regulamento.

As decisões da Organização são finais e não passíveis de recurso.

### **Artigo 40.º**

#### **Da Proteção de Dados Pessoais**

O CeSIUM e a Organização da SEI'24 comprometem-se a fazer cumprir todas as especificidades previstas no Regulamento (UE) 2016/679 (RGPD), no que concerne ao processamento e tratamento dos dados pessoais dos participantes.

**1.** No que concerne à participação no Sorteio de CVs, entende-se que a entrega do CV por parte do participante corresponde a uma aceitação tácita dos seus dados. O tratamento e armazenamento dos mesmos, por parte da Organização da SEI'24, apenas será necessário para a conclusão do sorteio, transferindo-se, posteriormente, a responsabilidade sobre o tratamento dos dados pessoais para as empresas que recebem os CVs.

**2.** No âmbito da promoção do evento, os participantes aceitam a captura e publicação de imagens e vídeo por parte da Organização, dos média e de parceiros contratados para o efeito.

## ANEXO I

**Tabela 1 - Prémios, *stocks* e probabilidades do Spin the Wheel**

Nome	Quantidade Máxima/Participante	Quantidade Total	Probabilidade
Air Fryer	1	1	0.08%
Odisseias	1	1	0.08%
Nest Mini	1	1	0,085%
Earbuds Xiaomi	1	1	0,085%
Powerbank	1	1	0,09%
Mi Band	1	1	0,085%
Cartão Fnac 15€	1	4	0,11%
Cartão Steam 10€	1	4	0,11%
Set Ferramentas	1	1	0,09%
Mousepad	1	3	0,012%
Fones Bluetooth	1	3	0,012%
Hoodie SEI'22	1	9	0.25%
Caneca SEI'22	1	9	0.25%
Caneca SEI'23	1	9	0.25%
Chocolates	1	96	1.5%
Gomas	1	200	3%
Participação no Jantar Empresarial	1	2	0.2%
Badge Lucky Bastard	1	∞	10,00%
Tokens	∞	∞	7,00%
Entradas para o sorteio final	∞	∞	17,00%
Nada	∞	∞	59.711%

**Tabela 2 - Probabilidades Slot Machines**

Multiplicador	Probabilidade
0	55%
1	30%
2	8%
3	4%
5	2,5%
10	0,499%
100	0,001%

**Tabela 3 - Roleta SEI Retro**

Prêmios	Qt/pax (máx.)	Stock	Probabilidade
Caneta SEI' 23	85	85	8,33%
Bloco SEI' 21	1	12	8,33%
Bloco SEI' 22	5	70	8,33%
Bloco SEI'23	5	69	8,33%
Nada	∞	∞	66,68%

## **ANEXO II**

### **Regulamento do SEI ou Não SEI**

O SEI ou Não SEI é um jogo de perguntas e respostas (Quiz) inspirado no jogo televisivo norte-americano: “Jeopardy!”.

#### **Artigo 1.º**

##### **Das especificações gerais**

O concurso inicia-se com quatro participantes, numerados por ordem de sorteio (o primeiro a ser sorteado é o 1, o segundo o 2, e assim sucessivamente). O concurso começa com um conjunto de dezesseis perguntas separadas em quatro categorias, cada uma com quatro questões. Cada questão tem um valor associado, sendo que, para cada categoria, existe exatamente uma pergunta com os valores 200, 400, 600, 800.

A cada instância do jogo, o jogador que tem a vez escolhe uma pergunta que não tenha sido previamente respondida. Na primeira ronda, escolhe o jogador número 1. Nas rondas seguintes, a vez é do último participante a ter respondido a uma questão corretamente e caso ninguém tenha acertado volta para o participante na ordem original. De seguida, a pergunta será lida pelo apresentador.

Após a pergunta ser lida, será emitido um som, que indica que os participantes deverão carregar no botão vermelho do seu comando o mais rapidamente possível. Aquele que carregar primeiro irá responder à pergunta. Se um participante carregar no botão demasiado cedo, será penalizado com um período de 5 segundos no qual não poderá carregar no botão.

O participante dispõe de 15 segundos para responder corretamente à pergunta apresentada. O fim do tempo é assinalado com um sinal sonoro. Caso a resposta dada esteja correta, o participante ganha o número de pontos correspondentes ao valor da pergunta. Caso contrário, esse valor é descontado da sua pontuação. São admissíveis pontuações negativas.

Quando todas as perguntas tiverem sido respondidas, o jogo dá-se por concluído, sendo atribuídos o número de tokens acumulados ao jogador com mais tokens da instância do jogo. No caso de um empate, o vencedor será aquele que ganhar numa série de rondas disputadas pelos jogadores empatados (estas rondas não acrescentam nem reduzem o montante de tokens dos respectivos jogadores, e o vencedor será aquele que primeiro responder corretamente a uma das questões que serão feitas). No caso de todos os jogadores acabarem com um montante igual ou menor a 0, não existe vencedor.



### ANEXO III

#### Listagem de Badges

**Tabela I - Badges existentes, valor em tokens e requisitos**

Nome	Descrição	Tokens	Conta para o Sorteio Final?	Conta para os Concursos Diários de Badges?
Sessão de abertura	Participa na Sessão de Abertura	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Dia 1	Participa no evento no dia 6 de fevereiro	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Dia 2	Participa no evento no dia 7 de fevereiro	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Dia 3	Participa no evento no dia 8 de fevereiro	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Dia 4	Participa no evento no dia 9 de fevereiro	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Determinado	Participa em todos os dias do evento	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Colecionador	Recebe 100 badges	100	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Aficionado	Participa em todas as talks	50	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Workshop Enthusiast	Participa em 3 workshops	50	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Curious George	Participa em todos os pitches	50	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Acreditação	Faz o check-in no balcão do CP2	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
SEI Lover	Dá like em todos os posts do Instagram da SEI	10	VERDADEIRO	FALSO
Influencer	Partilha uma foto da SEI no Instagram (e dá tag à conta da SEI) ou no Twitter (e dá tag à conta do CeSIUM)	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Early Bird	Sê uma das primeiras 30 inscrições na SEI	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Let Me Take A Selfie	Tirar foto com a mascote	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Lucky Bastard	Joga na 'Spin the Wheel' para te habilitares a receber este badge	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO

First come, first served	Sê um dos primeiros 50 a fazer o check-in	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Attention span	Participa em 2 dias do evento	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Backdrop	Tira uma foto no backdrop da SEI	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Gotta Catch Them All	Coleciona todos os badges	100	VERDADEIRO	VERDADEIRO
SolidariUM	Doa um bem alimentar, uma peça de vestuário ou um brinquedo no balcão do CP2	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Dripium	Traz uma peça de merch do CeSIUM vestida	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Bug Catcher	Encontra um bug no site da SEI	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Rabbit Hole	Encontra a rota secreta no site da SEI	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Bear Grylls' Pupil	Vê o Survival Guide do evento	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
It's time to BeReal	Tira um BeReal na SEI	10	VERDADEIRO	FALSO
The REAL One	BeReal em todos os dias da SEI	40	VERDADEIRO	FALSO
You Got a Friend in Me	Pede ao fotógrafo para tirar uma foto com um amigo	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
ESPETÁCULO!	Roda a roleta física	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
5 empresas	Fala com 5 empresas	10	FALSO	VERDADEIRO
10 empresas	Fala com 10 empresas	30	FALSO	VERDADEIRO
15 empresas	Fala com 15 empresas	60	FALSO	VERDADEIRO
20 empresas	Fala com 20 empresas	90	FALSO	VERDADEIRO
25 empresas	Fala com 25 empresas	120	FALSO	VERDADEIRO
29 empresas	Fala com 29 empresas	150	FALSO	VERDADEIRO
Gold Mine	Coleciona os badges de todos os Gold sponsors	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Spotlight	Participa num spotlight	15	VERDADEIRO	VERDADEIRO

Talk Checkmarx	Participa na talk 'Application Security sem comprometer Developer Efficiency'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Accenture	Participa na talk 'READY! SET! CLOUD!'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Tertúlia Motivation vs Consistency: Fueling Long-Term Success in Software Engineering	Participa na tertúlia 'Motivation vs Consistency: Fueling Long-Term Success in Software Engineering'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Retail Consult	Participa na talk 'Tech behind Trends: Da Ideia à Prateleira'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Filipe Santiago	Participa na talk 'Como o software ajuda numa equipa de Fórmula 1?'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Tertúlia O Futuro Universitário com a Inteligência Artificial	Participa na tertúlia 'O Futuro Universitário com a Inteligência Artificial'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Uphold	Participa na talk 'Decoding the Future: Exploring Bitcoin, Blockchain, and DeFi Innovations'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Adelino Correia	Participa na talk 'A Firewall morreu!'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Aleksey Kladoy	Participa na talk 'Modern Systems Programming: Rust and Zig'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk Critical TechWorks	Participa na talk 'Desenvolvimento de Software e Engenharia de Dados no grupo BMW - Integração e Criação de valor'	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Talk AgentifAI	Participa na talk "	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO

Talk Vânia Gonçalves	Participa na talk "	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Inquisitor 1	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Inquisitor 2	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Inquisitor 3	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Inquisitor 4	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Inquisitor 5	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - Marcelo Pereira	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speakers - João Travanca & Hurmat zeeshan	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - Paulo Lopes	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - Filipe Santiago	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker -	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - João Folha	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - Adelino Correia	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - Aleksey Kladoy	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speakers - Rita Faria & José Antunes	Fala com os oradores no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - agentifai	Fala com o orador no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Speaker - Vânia Gonçalves	Fala com a oradora no final da tarde	5	VERDADEIRO	VERDADEIRO

Workshop 'Platform Engineering Roadmap & Security Analysis and Vulnerability Management'   MC Sonae	Participa no workshop 'Platform Engineering Roadmap & Security Analysis and Vulnerability Management'   MC Sonae	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Workshop 'How to protect your web applications. A practical guide from exploring to mitigating it'   CodSec	Participa no workshop 'How to protect your web applications. A practical guide from exploring to mitigating it'   CodSec	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Workshop 'Code Rumble: #Analytics #FinancialRisk #InterestRateRisk'   Deloitte	Participa no workshop 'Code Rumble: #Analytics #FinancialRisk #InterestRateRisk'   Deloitte	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Workshop Desenvolvimento de um Jogo REAL TIME - com Elixir, Phoenix Channels e Vue.js'   Yarilabs	Participa no workshop 'Desenvolvimento de um Jogo REAL TIME - com Elixir, Phoenix Channels e Vue.js'   Yarilabs	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Workshop 'How to make an awesome CV?'   Accenture	Participa no Workshop 'How to make an awesome CV?'   Accenture	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO

Workshop 'Software Supply Chain Security: An introduction'   Checkmarx	Participa no workshop 'Software Supply Chain Security: An introduction'   Checkmarx	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Workshop 'Cegid: AI for Business'   Cegid	Participa no workshop 'Cegid: AI for Business'   Cegid	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Workshop 'How to build a blockchain in Python'   Uphold	Participa no workshop 'How to build a blockchain in Python'   Uphold	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Pitch XpandIT	Participa no pitch	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Pitch Retail Consult	Participa no pitch	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Pitch IT Sector	Participa no pitch	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Pitch Critical Techworks	Participa no pitch	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Pitch Continental	Participa no pitch	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Pitch Optare Solutions	Participa no pitch	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Meme Maker	Publica (no Discord) um meme que receba mais de 20 reações (não valem repetidos!)	15	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Jantar Empresarial - participação	Sê convidado e vem ao Jantar Empresarial com a Accenture	25	VERDADEIRO	FALSO
CTF - Dia 1	Encontra a Flag do dia 1	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
CTF - Dia 2	Encontra a Flag do dia 2	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
CTF - Dia 3	Encontra a Flag do dia 3	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO

CTF - Dia 4	Encontra a Flag do dia 4	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Flag Master	Encontra todas as Flags	100	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Curriculum Vitae	Dá upload do teu CV no site da SEI	200	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Easter Egg 1	Encontra um dos Easter Eggs escondidos	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Easter Egg 2	Encontra um dos Easter Eggs escondidos	10	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Where's Wally?	Encontra o cubo do CeSIUM escondido no evento e apresenta um fotografia no balcão do CP2	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
SEI Ou Não SEI	Participa ou assiste ao gameshow da SEI	25	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Accenture	Visita o stand da Accenture	60	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Checkmarx	Visita o stand da Checkmarx	60	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Retail Consult	Visita o stand da Retail Consult	60	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Uphold	Visita o stand da Uphold	60	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Critical Techworks	Visita o stand da Critical Techworks	60	VERDADEIRO	VERDADEIRO
AgentifAI	Visita o stand da AgentifAI	60	VERDADEIRO	VERDADEIRO
XpandIT	Visita o stand da XpandIT	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Deloitte	Visita o stand da Deloitte	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Continental	Visita o stand da Continental	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
IT Sector	Visita o stand da IT Sector	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
MC Sonae	Visita o stand da MC Sonae	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Cegid	Visita o stand da Cegid/Primavera	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Yari Labs	Visita o stand da Yari Labs	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
CodSec	Visita o stand da CodSec	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Optare Solutions	Visita o stand da Optare Solutions	40	VERDADEIRO	VERDADEIRO
KPMG	Visita o stand da KPMG	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Glintt	Visita o stand da Glintt	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO

Aptiv	Visita o stand da Aptiv	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Eurotux	Visita o stand da Eurotux	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Seegno	Visita o stand da Seegno	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
NTT Data	Visita o stand da NTT Data	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Celfocus	Visita o stand da Celfocus	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
DTX Colab	Visita o stand da DTX Colab	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Issuu	Visita o stand da Issuu	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
PixelMatters	Visita o stand da PixelMatters	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
EY	Visita o stand da EY	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Inovaria / Altice Labs	Visita o stand da Inovaria / Altice Labs	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
OpenVia	Visita o stand da OpenVia	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Bosch	Visita o stand da Bosch	20	VERDADEIRO	VERDADEIRO
Coffee Break 1	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO
Coffee Break 2	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO
Coffee Break 3	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO
Coffee Break 4	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO
Coffee Break 5	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO
Coffee Break 6	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO
Coffee Break 7	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO
Coffee Break 8	Participa no Coffee Break	5	FALSO	FALSO