

Regulamento Geral SEI'25

CAPÍTULO I DA SEI'25

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 11 de fevereiro às 18:30 do dia 14 do mesmo mês. Nesse período, realizar-se-ão palestras, *workshops* e atividades recreativas, bem como o espaço de *networking* entre estudantes e 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'25 carece de inscrição. A inscrição é a título gratuito e deve ser realizada através do website [seium.org \(https://seium.org/users/register\)](https://seium.org/users/register).

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'25, 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'25;
- ii) Utilização de imagens, linguagem sexual e qualquer imagem e linguagem que se enquadre na definição dos comportamentos do artigo 7º nas plataformas que servem de suporte à SEI'25, bem como em todas as atividades;
- iii) Utilização de nomes de utilizador sugestivos de linguagem de carácter sexual e/ou ofensivo 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, etnia 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, ou a qualquer prémio que possa ganhar, 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, das 9:00 às 18:00 dos dias 11,12 e 13, e das 09:00 às 17:00 do dia 14.

Ao fazer o *check-in*, o participante recebe uma credencial única, pessoal e intransmissível, que deve apresentar para lhe serem atribuídos *badges* e 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'25, 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 (0.15, 2.06, 2.07, 2.09 e 2.11) do Edifício 2 e salas de aula (0.04 e 0.06) do Edifício 7.

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

2. Cada *workshop* tem um limite de 30 participantes, sendo o critério de participação a ordem de inscrição - em caso de não inscrição, 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'25 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 11 a 14 de fevereiro;
- ii) Desafios: Desafio de Programação e Capture the Flag;
- iii) Sorteios: Sorteio Final, Sorteio dos CVs, Spin the Wheel, Slots, Coin Flip, Roleta SEI RETRO, Mystery Boxes;
- iv) Atividades: SEI ou Não SEI, Jantar Empresarial, SEI vai aos Grupos Culturais, Bingo Night.

Artigo 18.º

Da plataforma do evento

Cada participante deve inscrever-se previamente ou durante o evento no nosso website (www.seium.org). A cada conta é associada uma credencial, que será dada no momento da acreditação. Cada participante apenas poderá utilizar uma conta na plataforma. 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, 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.

3. Ao utilizar a plataforma, o participante consente com que o seu endereço de email, nome e fotografia sejam partilhados com as empresas patrocinadoras do evento.

4. Ao submeter o CV (*Curriculum Vitae*) através da plataforma, o participante consente em que o seu CV seja partilhado com todas as empresas do tipo Gold, e com todas as empresas que o mesmo visite o stand.

5. A qualquer momento, a equipa organizadora pode ajustar as probabilidades, taxas e preços dos jogos disponíveis no website. As probabilidades estarão sempre visíveis na página de cada jogo.

Artigo 19.º

Da utilização da plataforma do evento

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

Os badges são adquiridos através de participação em *workshops*, assistência a palestras e *pitches*, contacto com empresas e realização de desafios, atividades e concursos na SEI'25.

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'25 e podem ser apostados em duas roletas (Roleta SEI RETRO e Spin The Wheel), numa slot machine (Slots) e num coin flip (Coin Flip), 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.

5. Para atribuição de badges relativos a palestras, *workshops*, e *pitches*, é necessário que o participante assista a pelo menos 75% dos mesmos.

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

7. Qualquer tentativa de perturbação ou interrupção do normal funcionamento da plataforma 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 e atividades carecem de registo na plataforma do evento:
 - i) Concurso diário de Badges - dias 11, 12, 13 e 14;
 - ii) Sorteio final;
 - iii) Spin the Wheel;
 - iv) Slots;
 - v) Roleta SEI RETRO;
 - vi) Jantar Empresarial;
 - vii) Sorteio de CVs;
 - viii) SEI ou Não SEI;
 - ix) Coin Flip;
 - x) Mystery Boxes;

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 no final do dia respetivo ao prémio. 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 11 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia até às 18h.

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: Apple iPad 10.9" - 64GB - Wi-Fi - Prateado
 - ii) 2º lugar: Rato Óptico Logitech Mx Master 3s Wireless/Bluetooth 8000dpi Preto
 - iii) 3º lugar: Máquina Fotográfica Instantânea Polaroid Go 2ª Geração - Branco

Artigo 23.º

Do 2.º dia

O segundo dia de concurso decorrerá durante o dia 12 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia até às 18h.

- Os prémios relativos a este dia são:
 - i) 1º lugar: AOC Gaming 25G3ZM/BK Monitor FHD de 25", 240 Hz, 0,5 ms MPRT, plano, FreeSync Premium, ajustável (VA, 1920 x 1080, HDMI 2,0 x 2, DisplayPort 1,2 x 1, Headphone out (Headphone out (3,5 mm))
 - ii) 2º lugar: Cadeira Gaming Alpha Gamer Zeta Preta/Verde
 - iii) 3º lugar: HyperX Quadcast Microfone de Condensador Gaming PC/MAC/PS4

Artigo 24.º

Do 3.º dia

O terceiro dia de concurso decorrerá durante o dia 13 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia até às 18h.

- Os prémios relativos a este dia são:
 - i) 1º lugar: Headphones Sony WH-1000XM5 Bluetooth ANC
 - ii) 2º lugar: Action Cam GoPro HERO (2024)
 - iii) 3º lugar: Keychron V2 Max QMK/VIA Wireless Custom Mechanical Keyboard (US ANSI Layout)

Artigo 25.º

Do 4.º dia

O último dia de concurso diário será o dia 14 de fevereiro e serão contabilizados todos os badges adquiridos durante esse dia até às 17h.

- Os prêmios relativos a este dia são:
 - i) 1º lugar: Consola Nintendo Switch OLED NEON
 - ii) 2º lugar: Amazon Kindle (16 GB)
 - iii) 3º lugar: Máquina de Café Vertuo Pop

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 prêmios existentes neste sorteio**. Um participante apenas é elegível para ganhar prêmios 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 prêmios referentes a este sorteio são:

- i) 1º lugar: Consola Sony PlayStation PS5 Edição Standard
- ii) 2º lugar: Trotinete Elétrica Electric Scooter 4 Lite (2ª Geração)
- iii) 3º lugar: Auriculares Bluetooth True Wireless Apple AirPods 4 - Branco

2. Ao serem atingidos os *checkpoints* de badges de Empresa (8, 16, 24 e 32 empresas), o participante receberá, adicionalmente, 10, 30, 60, e 150 entradas para o sorteio, respetivamente.

3. Todos os prêmios que não forem distribuídos pela *Spin the Wheel* serão sorteados antes dos três prêmios finais, exceto consumíveis como chocolates e gomas, além de merchandising.

Título III - Do Sorteio de CVs

Artigo 27.º

Das especificações gerais

Todos os participantes podem participar no Sorteio de CVs, abreviatura para *Curriculum Vitae*, 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.

De modo a participar neste sorteio, o participante deve enviar o seu CV através do até às 17:00 horas do dia 14 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, como indicado na Política de Privacidade e no Artigo 42.º.

2. O prémio referente a este sorteio é um Vale Ryanair de 300 euros (trezentos euros).

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) Primeiro e último nome 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.

5. Quaisquer participantes do evento e membros do Staff do evento estão elegíveis a participar desde que cumpram as cláusulas mencionadas anteriormente.

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 da plataforma, até às 16:00 do dia 13 de fevereiro.

1. Será realizada uma instância do jogo.

2. No início da ronda, serão sorteados, através da plataforma random.org, quatro equipas previamente inscritos através do formulário de inscrição.
Em caso de ausência de uma equipa sorteada na ronda em questão, a sua vaga será imediatamente posta à disposição para um novo sorteio.
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 no primeiro dia do evento são disponibilizados em seium.org/challenges dois desafios que consiste em descobrir a mensagem escondida o mais rápido possível.

1. Para que lhe seja atribuído o badge do CTF desse desafio, um participante deve dirigir-se à Acreditação e apresentar a mensagem escondida desse desafio até às 17:00 de dia 14 (sexta feira).
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.
3. O participante que resolver mais rápido os CTFs e entregar as flags na Acreditação do evento, receberá uma licença premium de 6 meses no website <https://tryhackme.com/>.

Título VI - Do Concurso de Programação

Artigo 30.º

Das especificações gerais

O concurso de programação consiste em dois desafios, disponibilizados no terceiro dia do evento em seium.org/challenges, com o objetivo de descobrir a solução para os desafios apresentados.

1. Para que lhe seja atribuído o badge dos Desafios de Programação, um participante deve dirigir-se à Acreditação e apresentar o output do desafio até às 17:00 do dia 14 de fevereiro (sexta-feira).
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.
3. O participante que resolver mais rápido os desafios de Programação e entregar os outputs na Acreditação do evento, receberá um Raspberry Pi 5 8GB.

Título VII - Da Roleta SEI RETRO

Artigo 31.º

Das especificações gerais

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

- T-shirt CeSIUM 2020/2021
- T-shirt CeSIUM 2021/2022
- T-shirt SEI'24
- T-shirt CeSIUM 2023/2024
- Meias Brancas
- Meias Laranjas
- Bloco SEI'24
- 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 “Bilhete da Roleta SEI RETRO” na loja do Safira, 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 VIII - Do Spin the Wheel

Artigo 32.º

Das especificações gerais

Este desafio consiste numa roleta virtual, presente na plataforma Safira, através da qual os participantes podem apostar 20 dos seus tokens por jogada, 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, a probabilidade desse prémio é adicionada à probabilidade de não ganhar prémio. Caso seja sorteado um prémio do qual o participante já recebeu a quantidade máxima permitida definida no website, o participante perde essa jogada.

- Os prémios referentes a este desafio, assim como os respectivos *stocks* e probabilidades iniciais, encontram-se disponíveis no nosso website em seium.org, e podem ser alterados durante o evento.

Título IX - Das Slot Machines

Artigo 33.º

Das especificações gerais

Este desafio consiste em slot machines virtuais, presente na plataforma, 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 disponíveis no nosso website em seium.org, e podem ser alterados durante o evento.

Título X - Do Jantar Empresarial

Artigo 34.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 atribui duas vagas através do Spin the Wheel.

Título XI - Bingo Night

Artigo 35.º

Das especificações gerais

Os participantes poderão participar na Bingo Night sem inscrição prévia. A atividade decorrerá no dia 11 de fevereiro, das 21:30 às 23:30, no Bar Lado Nenhum.

1. Será realizada uma instância do jogo, em grupo.
2. No início da ronda, serão sorteados, números de um a um em que alguns terão um desafio associado que os participantes podem fazer.
3. O vencedor da atividade será o primeiro grupo a completar o cartão que lhe foi atribuído.
4. O vencedor receberá uma garrafa de whisky Bushmills Single Malt Irish Whiskey.

Título XII - Coin Flip

Artigo 36.º

Das especificações gerais

Este desafio consiste em um *coin flip* virtual, presente na plataforma, através da qual os participantes podem apostar os seus tokens, habilitando-se a ganhar mais tokens ou a perder todos os tokens apostados.

O resultado de uma jogada no *coin flip* é aleatório, havendo uma probabilidade de 50% de ganhar ou perder. O número de tokens ganho é o dobro dos tokens investidos, retirando uma taxa de participação do valor total. Esta taxa de participação poderá ser alterada ao longo do evento e está exibida no local da aposta.

Título XIII - Mystery Boxes

Artigo 37.º

Das especificações gerais

As *Mystery Boxes* são um produto disponível na loja do evento, que os participantes podem adquirir com os seus tokens. Ao escolher uma, têm a oportunidade de ganhar um prémio, podendo estes ser um dos seguintes prémios:

- Chocolates
- Merchandising
- Stickers
- Coluna Creative Pebble 2.0
- Smartwatch Xiaomi Redmi Watch 5 Active

No momento do levantamento na acreditação, o participante poderá seleccionar a sua *Mystery Box* entre as disponíveis.

CAPÍTULO V DOS PRÉMIOS

Artigo 38.º

Da capacidade de elegibilidade

Os prémios da SEI'25 poderão ser atribuídos a participantes que tenham integrado um concurso, desafio ou sorteio.

A Organização da SEI'25, SEI'24 e da SEI'23, assim como os membros eleitos para os mandatos de 2022/2023, 2023/2024 e 2024/2025 dos Órgãos Sociais do CeSIUM não são elegíveis para serem premiados.

1. Os elementos da staff da SEI'25 não são elegíveis para serem premiados, com exceção do concurso de CVs, concorrendo em igualdade de oportunidades com os restantes participantes.

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 (Science, Technology, Engineering, Math);
- Ex-alunos de cursos pertencentes à Escola de Engenharia da Universidade do Minho e Escola de Ciências da Universidade do Minho.

Artigo 39.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. Não é, assim, permitida a entrega de prémios a um representante do seu vencedor.

Os prémios do Spin the Wheel poderão ser reclamados no balcão da Acreditação até às 17h do dia 14 de fevereiro.

CAPÍTULO VI

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 40.º

Do âmbito material

O presente Regulamento estabelece as regras de participação na edição de 2025 da Semana da Engenharia Informática da Universidade do Minho.

Artigo 41.º

Do âmbito temporal

O presente regulamento aplica-se ao período temporal no qual a SEI'25 decorre, devendo as suas regras ser seguidas ao longo de todo o evento.

Artigo 42.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 43.º

Da Proteção de Dados Pessoais

O CeSIUM e a Organização da SEI'25 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'25, 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.

Tabela 1 - Roleta SEI Retro

Prémios	Qt/pax (máx.)	Stock	Número de Fatias
T-shirt CeSIUM 2020/2021	1	10	1
T-shirt CeSIUM 2021/2022	1	10	1
T-shirt SEI'24	1	25	1
T-shirt CeSIUM 2023/2024	1	10	1
Meias Brancas	1	6	1
Meias Laranjas	1	5	1
Bloco SEI'24	1	5	1
Bloco SEI'23	1	5	1

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 equipas de dois 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 seis categorias, cada uma com cinco questões. Cada questão tem um valor associado (10,15,20,25,30 respetivamente), sendo que, para cada categoria, existe exatamente uma pergunta com os valores 100, 200, 300, 400, 500.

1. A cada turno, a equipa que tem o controlo do quadro seleciona a categoria e uma pergunta que não tenha sido previamente respondida, indicando a sua categoria e o seu valor em tokens.

2. Assim que o apresentador terminar de ler a pergunta, será emitido um som que indica que as equipas deverão carregar no botão vermelho do seu comando o mais rapidamente possível. As equipas dispõem de 10 segundos para carregar no botão vermelho; no fim desse tempo, a questão será excluída e ninguém ganha ou perde tokens. Se uma equipa carregar no botão demasiado cedo, será penalizado com um período de 5 segundos no qual não poderá carregar no botão. A primeira equipa a carregar pode fornecer uma resposta. A equipa que responde dispõe de alguns segundos para responder à pergunta apresentada. Esse valor depende da dificuldade da pergunta a ser respondida. O fim do tempo é assinalado com um sinal sonoro.

3. Se for dada uma resposta incorreta ou o tempo para responder acabar, o valor da pergunta é subtraído da pontuação da equipa. Assim que o apresentador termina de anunciar que a resposta está errada, o jogo decorre conforme o passo 2, no entanto, apenas as equipas restantes podem tentar responder. Se nenhuma das equipas restantes fornecer uma resposta correta, encerra o turno, voltando ao passo 1.

4. Quando uma equipa responde corretamente a uma pergunta dentro do tempo, a equipa recebe a quantia em tokens pela pergunta, e o valor é adicionado à pontuação da equipa. Esta equipa tem agora controlo do quadro e pode selecionar a categoria e uma pergunta, que não tenha sido previamente respondida, indicando o seu valor em tokens.

5. O jogo continua desta forma até que todas as perguntas do quadro tenham sido respondidas.

6. Quando todas as perguntas tiverem sido respondidas, o jogo dá-se por concluído. 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 feitas). No caso de todos os jogadores acabarem com um montante igual ou menor a 0, não existe vencedor.

7. Após a decisão da equipa vencedora, será realizado um desafio com a probabilidade de perder ou manter todos os tokens.

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	TRUE	TRUE
Dia 1	Participa no evento no dia 11 de fevereiro	20	FALSE	TRUE
Dia 2	Participa no evento no dia 12 de fevereiro	20	FALSE	TRUE
Dia 3	Participa no evento no dia 13 de fevereiro	20	FALSE	TRUE
Dia 4	Participa no evento no dia 14 de fevereiro	20	FALSE	TRUE
Determinado	Participa em todos os dias do evento (11, 12, 13 e 14)	40	FALSE	TRUE
Colecionador	Recebe 100 badges	100	FALSE	TRUE
Talk Aficionado	Participa em todas as talks e tertúlias	50	FALSE	TRUE
Workshop Enthusiast	Participa em 3 workshops	50	FALSE	TRUE
Curious George	Participa em todos os pitches	50	FALSE	TRUE
Acreditação	Faz o check-in no balcão do CP2	10	FALSE	TRUE
SEI Lover	Dá like em todos os posts do Instagram da SEI	10	TRUE	FALSE

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	TRUE	TRUE
Early Bird	Sê uma das primeiras 50 inscrições na SEI	10	TRUE	TRUE
Let Me Take A Selfie	Tirar foto com a mascote	10	TRUE	TRUE
Lucky Bastard	Joga na 'Spin the Wheel' para te habilitares a receber este badge	25	FALSE	TRUE
First Come, First Served	Sê um dos primeiros 50 a fazer o check-in	20	TRUE	TRUE
Attention span	Participa em 2 dias do evento	10	FALSE	TRUE
Backdrop	Tira uma foto no backdrop da SEI	25	TRUE	TRUE
Gotta Catch Them All	Coleciona todos os badges	100	FALSE	TRUE
SolidariUM	Doa um bem alimentar, uma peça de vestuário ou um brinquedo no balcão do CP2	25	TRUE	TRUE
Dripium	Traz uma peça de merch do CeSIUM vestida	10	TRUE	TRUE
Bug Catcher	Encontra um bug no site da SEI	10	FALSE	TRUE
Rabbit Hole	Encontra a rota secreta no site da SEI	10	TRUE	TRUE
Bear Grylls' Pupil	Vê o Survival Guide do evento	5	TRUE	TRUE

It's time to BeReal	Tira um BeReal na SEI	10	TRUE	FALSE
The REAL One	Tira um BeReal em todos os dias da SEI	40	TRUE	FALSE
You Got a Friend in Me	Pede ao fotógrafo para tirar uma foto com um amigo	10	TRUE	TRUE
ESPETÁCULO!	Roda a roleta física	20	TRUE	TRUE
Gambling Addiction	Joga na 'Spin the Wheel', nos 'Slots' e no 'Coin Flip'	15	FALSE	TRUE
8 empresas	Fala com 8 empresas	60	FALSE	TRUE
16 empresas	Fala com 16 empresas	90	FALSE	TRUE
24 empresas	Fala com 24 empresas	120	FALSE	TRUE
32 empresas	Fala com 32 empresas	150	FALSE	TRUE
Gold Mine	Coleciona os badges de todos os Gold sponsors	20	FALSE	TRUE
Spotlight	Participa num spotlight	15	FALSE	TRUE
Talk Antonio Ojea	Participa na talk 'Beyond Limits: Scaling Kubernetes at Google'	25	TRUE	TRUE
Talk João Gante	Participa na talk 'Llama to Llama 3.3: 2 years of open-access LLMs in retrospective'	25	TRUE	TRUE
Talk Fábio Leal	Participa na talk 'Big Tech's Playbook: Shipping reliable software for Millions of	25	TRUE	TRUE

	users'			
Tertúlia Student to CEO	Participa na tertúlia 'Student to CEO'	25	TRUE	TRUE
Talk Catarina Oliveira	Participa na talk 'Desenvolvimento Pessoal: Como evoluir a tua carreira'	25	TRUE	TRUE
Talk Accenture	Participa na talk 'Accenture : Cloud First'	25	TRUE	TRUE
Talk Valério Valério	Participa na talk 'The Developer Experience Journey: From Friction to Flow with Platform Engineering'	25	TRUE	TRUE
Tertúlia Academia vs Mercado	Participa na tertúlia 'Academia vs Mercado'	25	TRUE	TRUE
Talk Retail Consult	Participa na talk 'Inteligência Artificial no Retalho, oportunidades e desafios'	25	TRUE	TRUE
Talk Cory Scheviak	Participa na talk 'From Mods to Mojang: My journey building communities, charity events, and a career with Minecraft'	25	TRUE	TRUE
Talk Elizabet Oliveira	Participa na talk 'Next.js is all you need for a fast-growing	25	TRUE	TRUE

	startup'			
Talk Uphold	Participa na talk 'How Are You Closing the Gaps? The Good, the Bad, and the Ugly About Vulnerability Management'	25	TRUE	TRUE
Talk Pedro Barros	Participa na talk 'From Formula Student to Formula One'	25	TRUE	TRUE
Talk Fábio Martins	Participa na talk 'Becoming Epic'	25	TRUE	TRUE
Inquisitor 1	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	TRUE	TRUE
Inquisitor 2	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	TRUE	TRUE
Inquisitor 3	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	TRUE	TRUE
Inquisitor 4	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	TRUE	TRUE
Inquisitor 5	Faz uma pergunta numa talk ou num pitch	10	TRUE	TRUE
Speaker - Antonio Ojea	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speakers - João Gante	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - Fábio Leal	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - André Santos & Bruno Fernandes & Ernesto	Fala com os oradores no final da talk	5	TRUE	TRUE

Pedrosa				
Speaker - Catarina Oliveira	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - Manuel Marques & Sofia Martins	Fala com os oradores no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - Valério Valério	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - António Nestor Ribeiro & Orlando Belo & Manuel Alcino Cunha & José Carlos Ramalho	Fala com os oradores no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speakers - Vitor Rodrigues	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - Cory Scheviak	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - Elizabet Oliveira	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speakers - Pedro Queirós	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - Pedro Barros	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE
Speaker - Fábio Martins	Fala com o orador no final da talk	5	TRUE	TRUE

Workshop 'How to make an awesome CV?' Accenture	Participa no workshop 'How to make an awesome CV?' Accenture	40	TRUE	TRUE
Workshop 'Platform Engineering (Kubernetes)' MC Sonae	Participa no workshop 'Platform Engineering (Kubernetes)' MC Sonae	40	TRUE	TRUE
Workshop 'Mitos de Low-Code e a sua aplicabilidade' Glintt	Participa no workshop 'Mitos de Low-Code e a sua aplicabilidade' Glintt	40	TRUE	TRUE
Workshop 'Expresso Your Code: AI on the Daily Grind' OpenVia	Participa no workshop 'Expresso Your Code: AI on the Daily Grind' OpenVia	40	TRUE	TRUE
Workshop 'From Alerts to Action: Automating the Life of a Security Analyst with SecOps' CodSec	Participa no workshop 'From Alerts to Action: Automating the Life of a Security Analyst with SecOps' CodSec	40	TRUE	TRUE
Workshop 'Desafio Nesting Automático' Mind	Participa no workshop 'Desafio Nesting Automático' Mind	40	TRUE	TRUE
Pitch Continental	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch Critical Techworks	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE

Pitch Bosch	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch Retail Consult	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch Strypes	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch Apgar	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch XpandIT	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch Uphold	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch ITSector	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Pitch NTT Data	Participa no pitch	20	TRUE	TRUE
Meme Maker	Publica (no Discord) um meme que receba mais de 20 reações (não valem repetidos!)	15	TRUE	TRUE
Jantar Empresarial - participação	Sê convidado e vem ao Jantar Empresarial	25	TRUE	FALSE
CTF - Desafio 1	Encontra a Flag do Desafio 1 e reclama na acreditação	20	TRUE	TRUE
CTF - Desafio 2	Encontra a Flag do Desafio 2 e reclama na acreditação	20	TRUE	TRUE
Flag Master	Encontra todas as Flags	100	FALSE	TRUE
Curriculum Vitae	Dá upload do teu CV no site da SEI	200	FALSE	FALSE
Easter Egg 1	Encontra um dos Easter Eggs escondidos	10	TRUE	TRUE
Easter Egg 2	Encontra um dos Easter Eggs escondidos	10	TRUE	TRUE

Where's Wally?	Encontra o cubo do CeSIUM escondido no evento e apresenta uma fotografia no balcão do CP2	20	TRUE	TRUE
SEI Ou Não SEI	Participa ou assiste ao gameshow da SEI	25	TRUE	TRUE
Coffee Break 1	Participa no Coffee Break	5	TRUE	FALSE
Coffee Break 2	Participa no Coffee Break	5	TRUE	FALSE
Coffee Break 3	Participa no Coffee Break	5	TRUE	FALSE
Coffee Break 4	Participa no Coffee Break	5	TRUE	FALSE
Coffee Break 5	Participa no Coffee Break	5	TRUE	FALSE
Coffee Break 6	Participa no Coffee Break	5	TRUE	FALSE
Coffee Break 7	Participa no Coffee Break	5	TRUE	FALSE
Accenture	Visita o stand da Accenture	5	TRUE	FALSE
Uphold	Visita o stand da Uphold	60	FALSE	TRUE
Retail Consult	Visita o stand da Retail Consult	60	FALSE	TRUE
Glintt Global	Visita o stand da Glintt Global	60	FALSE	TRUE
Xpand IT	Visita o stand da Xpand IT	40	FALSE	TRUE
CodSec	Visita o stand da CodSec	40	FALSE	TRUE
Strypes	Visita o stand da Strypes	40	FALSE	TRUE
ITSector	Visita o stand da ITSector	40	FALSE	TRUE

Continental	Visita o stand da Continental	40	FALSE	TRUE
OpenVia	Visita o stand da OpenVia	40	FALSE	TRUE
MC Sonae	Visita o stand da MC Sonae	40	FALSE	TRUE
Mind	Visita o stand da Mind	40	FALSE	TRUE
Yari Labs	Visita o stand da Yari Labs	25	FALSE	TRUE
Critical Techworks	Visita o stand da Critical Techworks	25	FALSE	TRUE
Apgar	Visita o stand da Apgar	25	FALSE	TRUE
Adidas	Visita o stand da Adidas	25	FALSE	TRUE
Deloitte	Visita o stand da Deloitte	25	FALSE	TRUE
Checkmarx	Visita o stand da Checkmarx	25	FALSE	TRUE
NTT Data	Visita o stand da NTT Data	25	FALSE	TRUE
Bosch	Visita o stand da Bosch	25	FALSE	TRUE
Eurotux	Visita o stand da Eurotux	20	FALSE	TRUE
Cegid	Visita o stand da Cegid	20	FALSE	TRUE
Seegno	Visita o stand da Seegno	20	FALSE	TRUE
Inovaria	Visita o stand da Inovaria	20	FALSE	TRUE
KonkConsulting	Visita o stand da KonkConsulting	20	FALSE	TRUE
CrossJoin	Visita o stand da CrossJoin	20	FALSE	TRUE
Altice	Visita o stand da Altice	20	FALSE	TRUE
EY	Visita o stand da	20	FALSE	TRUE

	EY			
Wintouch	Visita o stand da Wintouch	20	FALSE	TRUE
Aptiv	Visita o stand da Aptiv	20	FALSE	TRUE
Rumos	Visita o stand da Rumos	20	FALSE	TRUE
Kuehne+Nagel	Visita o stand da Kuehne+Nagel	20	FALSE	TRUE
Concurso de CVs	Envia o teu CV pelo site	200	FALSE	FALSE
Bugsbyte	Descobre o que é a Bugsbyte na acreditação ou no stand	50	TRUE	TRUE
ShiftAppens	Descobre o que é a ShiftAppens no stand	50	TRUE	TRUE
ENEI	Descobre o que é o ENEI no stand	50	TRUE	TRUE
50% Chance	Joga no 'Coin Flip'	0	FALSE	FALSE
Merry go round	Joga na 'Roleta'	0	FALSE	FALSE
Keep digging	Joga nos 'Slots'	0	FALSE	FALSE
Steal	Rouba os tokens todos ao teu colega no 'SEI ou Não SEI'	20	FALSE	TRUE
Besties	Partilha os tokens com o teu colega no 'SEI ou Não SEI'	20	FALSE	TRUE
Feedback	Dá-nos o teu feedback sobre a SEI	50	TRUE	TRUE
Lovers	Tira uma foto romântica na SEI e reclama o badge na acreditação no dia 14	10	TRUE	TRUE
SEI vai aos Grupos	Participa no 'SEI vai aos Grupos	20	FALSE	FALSE

Culturais	Culturais'			
Mestre Cultural	Acaba todos os desafios do 'SEI vai aos Grupos Culturais'	40	FALSE	FALSE
Jogralhos	Acaba o desafio dos Jogralhos	0	TRUE	FALSE
Gatuna	Acaba o desafio da Gatuna	0	TRUE	FALSE
Augustuna	Acaba o desafio da Augustuna	0	TRUE	FALSE
Concurso de Programação - Desafio 1	Acaba o Desafio 1 do Concurso de Programação e reclama na acreditação	20	TRUE	TRUE
Concurso de Programação - Desafio 2	Acaba o Desafio 2 do Concurso de Programação e reclama na acreditação	20	TRUE	TRUE
Programming Master	Acaba todos os desafios da Concurso de Programação	100	FALSE	TRUE
Bingo Night	Participa na 'Bingo Night'	20	TRUE	FALSE
Bingo King	Ganha a 'Bingo Night'	50	FALSE	FALSE