



2017/2018

## Regulamento de Competição

[empreendedorismo@afeup.pt](mailto:empreendedorismo@afeup.pt)



**U. PORTO**  
**FEUP** FACULDADE DE ENGENHARIA  
UNIVERSIDADE DO PORTO

## ÍNDICE

<b>ARTIGO C1 – INFORMAÇÕES GERAIS .....</b>	<b>3</b>
C1.1 Equipas competidoras.....	3
C1.2 Competidores não aceites .....	3
C1.3 Método de inscrição de equipas.....	3
C1.4 Pagamento e devolução da caução .....	3
C1.5 Desistências .....	3
C1.6 Desafios propostos .....	3
<b>ARTIGO C2 – COMPETIÇÃO E FORMATO DO JÚRI.....</b>	<b>4</b>
C2.1 Estrutura da competição.....	4
C2.2 Duração da competição .....	4
C2.3 Elementos de avaliação .....	4
C2.4 Formato do Júri.....	4
<b>ARTIGO C3 – JÚRI ESPECÍFICO .....</b>	<b>4</b>
C3.1 Função.....	4
C3.2 Pontuação associada.....	4
<b>ARTIGO C4 – JÚRI GERAL .....</b>	<b>5</b>
C4.1 Função.....	5
C4.2 Pontuação associada.....	5
<b>ARTIGO C5 – PONTUAÇÃO GERAL E PRÉMIOS.....</b>	<b>5</b>
C5.1 Pontuação geral .....	5
C5.2 Prémios .....	5
<b>ARTIGO C6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>5</b>
C6.1 Casos Omissos.....	5
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>5</b>
Folha de pontuação específica .....	6
Folha de pontuação geral.....	7
Relatório Resumo .....	8

## **ARTIGO C1 – INFORMAÇÕES GERAIS**

### **C1.1 Equipas competidoras**

Cada equipa será composta por 2 a 4 elementos (estando este número sujeito a alteração por parte da entidade que representa o desafio de cada vertente) que frequentem o primeiro ou segundo ciclos de estudo da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. A mesma deverá inscrever-se na categoria correspondente à sua vertente, de modo a participar no desafio que exigirá conhecimentos relativos à mesma. Os estudantes constituintes de cada equipa não têm de, necessariamente, pertencer ao mesmo ano curricular, apenas têm de estar com o plano de estudos em ativo.

### **C1.2 Competidores não aceites**

Todos aqueles cujo ciclo de estudo não seja um dos acima mencionados e/ou não pertença à Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

### **C1.3 Método de inscrição de equipas**

O limite de equipas inscritas por vertente é passível de ajuste por parte de cada entidade. O período de inscrições estará aberto durante 20 dias. O início deste período trará, juntamente, uma pequena descrição dos diferentes temas que serão abordados nos desafios referentes a cada vertente.

Cada equipa deverá preencher o formulário de inscrição no qual terão de facultar alguns dados, entre os quais: nome completo e nº de estudante dos elementos, curso, email de contacto da equipa. Nesse mesmo formulário, cada equipa terá de indicar quem será o Team Leader. Após preenchimento do formulário, a equipa receberá um email enviado pela organização que servirá como validação temporária da inscrição da mesma. A validação final da inscrição será feita presencialmente assim que a equipa pague uma caução de 10 euros. Caso exista alguma irregularidade no formulário de inscrição, a equipa receberá um email a indicar que a inscrição é inválida.

### **C1.4 Pagamento e devolução da caução**

O período de pagamento da caução é de 5 dias úteis após a receção do email que serve como validação temporária. Se após esses 5 dias, o pagamento, não for efetuado, a inscrição é considerada inválida e, por isso, anulada automaticamente.

A devolução da caução será feita no final da competição.

### **C1.5 Desistências**

Em caso de desistência, a equipa deverá avisar a organização via email. Se o pagamento da caução já tiver sido efetuado, a equipa perderá o direito à devolução da mesma.

### **C1.6 Desafios propostos**

Os desafios serão propostos por entidades específicas de cada área. Estes podem ter uma componente mais técnica ou de investigação consoante a decisão da entidade responsável.

### **C1.7 Direitos de utilização**

Cada entidade parceira da do AGE e do AEFEUP possui direitos de utilização de imagem e de conteúdo produzido no contexto do desafio.

## ARTIGO C2 – COMPETIÇÃO E FORMATO DO JÚRI

### C2.1 Estrutura da competição

**C2.5.1 Lançamento do Desafio** – O início do período de competição, 14 de Fevereiro, é dado pelo lançamento do desafio referente a cada vertente e que terá de ser resolvido pelas respetivas equipas.

**C2.5.2 Período de Desenvolvimento** – A partir do referente dia, as equipas podem começar a desenvolver a sua solução. Durante este período, mais precisamente no final do primeiro mês de competição, cada equipa terá de enviar, à equipa organizadora, um relatório resumo de 1 página (estrutura presente em Apêndice que será disponibilizado juntamente com o desafio proposto) em que o objetivo é mostrar a evolução da solução, as dificuldades encontradas e os planos futuros. Terão a oportunidade de anexar até 3 imagens ao relatório. A apresentação do relatório poderá ser tida em conta em caso de empate.

**C2.5.3 Apresentação da Solução** – Findado o período de desenvolvimento, 13 de Abril, o fim da competição é dado pela apresentação da solução de cada equipa. Esta apresentação terá moldes distintos consoante a necessidade de cada uma. Poderá ser pedida a entrega de documentos, relatórios, em datas anteriores.

### C2.2 Duração da competição

Decorrerá durante um período de 2 meses.

### C2.3 Elementos de avaliação

Os elementos de avaliação são definidos pela entidade que propõe o desafio. Esta informação será lançada juntamente com o lançamento do mesmo.

### C2.4 Formato do Júri

A avaliação das soluções apresentadas será feita por 2 grupos de elementos distintos: o júri específico, que representa cada entidade (categoria), composto pelo número de elementos que a mesma achar necessário; e pelo grupo geral, que constitui elementos da faculdade (professores ou pessoas cuja capacidade de avaliação seja reconhecida para tal) e um elemento da direção da AEFEUP. Ambos os grupos podem contemplar a equipa com questões que achem pertinentes, no fim da apresentação de cada solução.

Cada categoria possui um painel de júris distinto.

## ARTIGO C3 – JÚRI ESPECÍFICO

### C3.1 Função

Ao ser designado pela entidade que atribui o desafio a cada categoria, este avaliará os parâmetros definidos pela mesma de modo a definir que equipa reuniu a melhor solução.

### C3.2 Pontuação associada

70 de 100 pontos totais que são distribuídos por diferentes parâmetros. A folha de pontuação específica difere de categoria para categoria, pois depende dos elementos de avaliação de cada uma. Esta será divulgada juntamente com o lançamento do desafio, de modo a todas as

equipas possuírem uma estrutura básica de objetivos que devem alcançar para terem a sua solução bem conseguida.

## **ARTIGO C4 – JÚRI GERAL**

### **C4.1 Função**

Constitui a função de avaliar a qualidade teórica e prática das técnicas utilizadas no desenvolvimento da solução apresentada bem como os aspetos estruturais/organizacionais mostrados na elaboração da solução.

### **C4.2 Pontuação associada**

30 de 100 pontos totais que são distribuídos pela componente teórica, prática e organizacional. O peso de cada parâmetro depende da exigência de cada desafio e será definido juntamente com as restantes pontuações. (Exemplo: se for um desafio com maior exigência prática, esta componente terá um peso superior).

## **ARTIGO C5 – PONTUAÇÃO GERAL E PRÉMIOS**

### **C5.1 Pontuação geral**

Será determinada através da soma das pontuações específica e geral. Ambas as pontuações estão sujeitas ao critério do júri.

### **C5.2 Prémios**

Após todas as apresentações, será revelada a equipa vencedora de cada categoria que será premiada consoante a entidade responsável pela mesma. Em caso de empate cabe ao júri específico determinar o vencedor por voto de qualidade.

## **ARTIGO C6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS**

### **C6.1 Casos Omissos**

Todos os casos não abrangidos no regulamento do *Academic Games of Engineering* estão à responsabilidade dos membros da direção da AEFEUP.

## **APÊNDICES**

(Exemplo) Folha de pontuação específica

(Exemplo) Folha de pontuação geral

Relatório Resumo

Nome da Equipa:

Número da Equipa:

PROTÓTIPO																				
Aplicação CAD	Técnicas pouco desenvolvidas							Técnicas bem aplicadas. Demonstra conhecimento pelo software.							Bem desenvolvido e com detalhe. Domínio do software.					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
Análise computacional	Executaram pouca análise							Análise bem efetuada mas com detalhes insuficientes							Clareza nos resultados e boa aplicação do software no caso em concreto					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
Performance	Pouco funcional com muitos problemas estruturais							Funcional mas com operações que podem ser melhoras significativamente							Funcional. Sucesso nas repetições dos processos					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
Qualidade Visual	Elementos apenas montados, sem trabalho posterior							Aspeto geral trabalhado							Aparência cuidada. Existem detalhes bem conseguidos.					
	1	2	3	4				5	6	7					8	9	10			
TOTAL																				/70

Nome da Equipa:

Número da Equipa:

PROTÓTIPO				
Conhecimento Teórico	Teoria geralmente mal aplicada.	Conhecimento bem aplicado. Conhecimento básico.	Domínio dos aspetos teóricos. Conhecimento extra demonstrado.	
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
Aplicação Prática	Possuem erros de aplicação. Falta de informação quanto a resultados.	Técnicas básicas bem aplicadas.	Aplicação bem executada. Domínio das técnicas.	
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
Componente Organizacional	A solução não seguiu uma estrutura pré-definida.	Houve planeamento das diferentes fases de elaboração. Algumas ideias descontextualizadas.	Construção estruturada. A evolução da solução é evidente.	
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
TOTAL				/30

Nome da Equipa:

Número da Equipa:

### **Evolução da solução**

### **Dificuldades encontradas**

### **Planos futuros**