



Regulamento de Competição 2018

empreendedorismo@afeup.pt



U. PORTO
FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

ÍNDICE

ARTIGO C1 – INFORMAÇÕES GERAIS	3
C1.1 Equipas competidoras.....	3
C1.2 Competidores não aceites	3
C1.3 Método de inscrição de equipas.....	3
C1.4 Nº de vagas preenchido	3
C1.5 Desistências	3
C1.6 Substituições.....	3
C1.7 Desafios propostos	4
C1.8 Direitos de utilização.....	4
ARTIGO C2 – COMPETIÇÃO E FORMATO DO JÚRI.....	4
C2.1 Estrutura da competição.....	4
C2.2 Duração da competição	4
C2.3 Elementos de avaliação	4
C2.4 Formato do Júri	4
ARTIGO C3 – JÚRI ESPECÍFICO	5
C3.1 Função.....	5
C3.2 Pontuação associada.....	5
ARTIGO C4 – JÚRI GERAL	5
C4.1 Função.....	5
C4.2 Pontuação associada.....	5
ARTIGO C5 – PONTUAÇÃO GERAL E PRÉMIOS.....	5
C5.1 Pontuação geral	5
C5.2 Determinação da equipa vencedora.....	5
C5.3 Prémios	5
ARTIGO C6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	6
C6.1 Casos Omissos.....	6
APÊNDICES.....	6
(Exemplo)Folha de pontuação específica	7
(Exemplo) Folha de pontuação geral	8
Relatório Resumo	9

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, segundo ou terceiro 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 estudos 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 um período fixo de 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, que estará disponível em formato digital, a equipa deverá entregá-lo na secretaria da AEFEUP, juntamente com uma caução de 10 euros, de modo a ser validada. Caso exista alguma irregularidade no formulário de inscrição, a equipa receberá um email a indicar que a inscrição é inválida.

C1.4 Nº de vagas preenchido

Caso o número de vagas seja preenchido, as equipas podem inscrever-se, da mesma forma, sem que seja necessário efetuar o pagamento da caução. Estas ficarão registadas por ordem de inscrição, como equipas suplentes, e poderão ser chamadas, por essa mesma ordem, em caso de desistência de outras equipas.

C1.5 Desistências

Em caso de desistência, e se esta for realizada ainda durante o período de inscrições, caso haja equipa substituta, a equipa desistente receberá a caução de volta. Se já estiver a decorrer a competição, esta perderá o direito à devolução da caução.

C1.6 Substituições

Em cenário de desistência de uma equipa já durante o período de desenvolvimento do desafio, a organização contactará, por ordem de inscrição, a equipas suplentes, caso existam. Caberá, à equipa substituta, decidir se mantém interesse em participar no projeto considerando que os prazos de trabalho e de entrega dos resultados não serão alterados nem ajustados conforme o défice de tempo de trabalho com que essa equipa entrará em concurso.

C1.7 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.

C1.8 Direitos de utilização

Cada entidade parceira dos AGE e da 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, aproximadamente, 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. Os parâmetros a avaliar serão divulgados 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 Determinação da equipa vencedora

A determinação da equipa vencedora cabe a todo o júri.

C5.3 Prémios

Após deliberação do júri, será revelada a equipa vencedora de cada categoria, sendo esta premiada consoante a entidade responsável pela mesma.

ARTIGO C6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

C6.1 Casos Omissos

Todos os casos não abrangidos no regulamento dos *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	20	
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	20	
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	20	
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