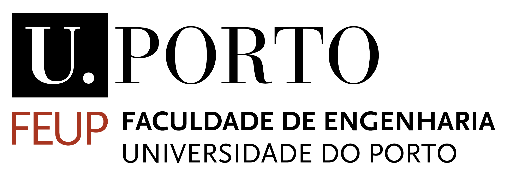


Menção no Suplemento ao Diploma da atividade denominada “Academic Games of Engineering”

empreendedorismo@aefeup.pt



Designação do projeto (Português/Inglês)

Academic Games of Engineering.

Identificação do docente responsável pelo projeto

Docente responsável

Professor Francisco Vasques

Enquadramento e descrição do projeto

Enquadrameneto e descrição

AGE – Academic Games of Engineering é um programa, que irá decorrer entre os dias 14 de Fevereiro e 13 de Abril de 2017, direcionado para os estudantes da FEUP. O objetivo deste é promover o trabalho e interação entre alunos e empresas/entidades, aproximando-os do mundo do trabalho. Esta competição funcionará da seguinte forma:

1. Cada vertente de Engenharia terá um desafio proposto por uma entidade/empresa do ramo, que equipas de 2 a 4 elementos (consoante o desafio) terão de resolver num período de 2 meses.
2. Este desafio poderá abranger qualquer área dessa vertente e poderá ser tanto mais teórico, técnico ou prático quanto a empresa/entidade o desejar, podendo até ser um caso de estudo em que a mesma esteja a trabalhar.
3. No fim do período de resolução, todas as equipas serão submetidas a uma avaliação, que será feita nos moldes que a empresa/entidade exigir (poderá ser uma apresentação e demonstração do produto, relatório, etc.) por um corpo de jurados, que, por sua vez, será constituído por um número de representantes da empresa/entidade que a própria achar conveniente (peso de 70% na avaliação total) e por um corpo docente/estudantil da FEUP (30% da avaliação total).
4. A equipa que obtiver maior pontuação será premiada. O objetivo é que este prémio passe por estágios de verão, oportunidades de contacto com a empresa/entidade durante uma semana, por exemplo, atribuição de bolsas de estudo, parcerias de desenvolvimento noutros projetos. Tudo dependerá da entidade em questão.

Esta competição terá, portanto, uma componente muito forte de networking entre empresas e estudantes, permitindo às empresas dar-se a conhecer melhor aos estudantes universitários, propondo-lhes problemas reais que verão posteriormente resolvidos, podendo aplicar tais soluções em situações práticas. Por outro lado, os estudantes ficarão mais cativados não só pela empresa mas também pela sua área de engenharia, para além de adquirirem uma melhor preparação para o mercado de trabalho e já adquirirem alguma experiência.

Estrutura da competição

**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.

**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.

**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.

N.º de horas do projeto (mínimo equivalente a 2 ECTS por semestre)

Total de 65h.

Data de início e fim do projeto e o ano letivo correspondente

Data de início: 14 de fevereiro de 2018

Data de fim: 13 de abril de 2018

Ano letivo: 2017/2018

Critérios de assiduidade e regularidade definidos para a atividade/projeto

O acompanhamento dos estudantes deverá ser realizado pelas empresas. No entanto, terão de apresentar à organização um relatório intercalar, onde deverá constar o trabalho realizado até ao momento, dificuldades encontradas e plano futuro. No final da competição, terão de apresentar um relatório final e/ou projeto-solução ao júri da respetiva vertente. A avaliação, dada pelo docente responsável, terá, por base, as pontuações atribuídas pelos júris de cada vertente.

Critérios para a avaliação final do trabalho desenvolvido e identificação do elemento ou entidade responsável por avaliar o trabalho/projeto

A avaliação final do trabalho será composta por dois júris.

O **júri especifico**, a ser designado pela entidade que lança o desafio, este irá avaliar a competência da equipa em alcançar o desafio especifico, avaliará por isso capacidade em atingir os objetivos definidos.

O **júri geral**, composto por um ou mais docentes e um membro da associação, avaliará a qualidade técnica e teórica do trabalho desenvolvido, assim como capacidade de apresentação da solução.

As classificações devem ser atribuídas de acordo com a seguinte escala qualitativa

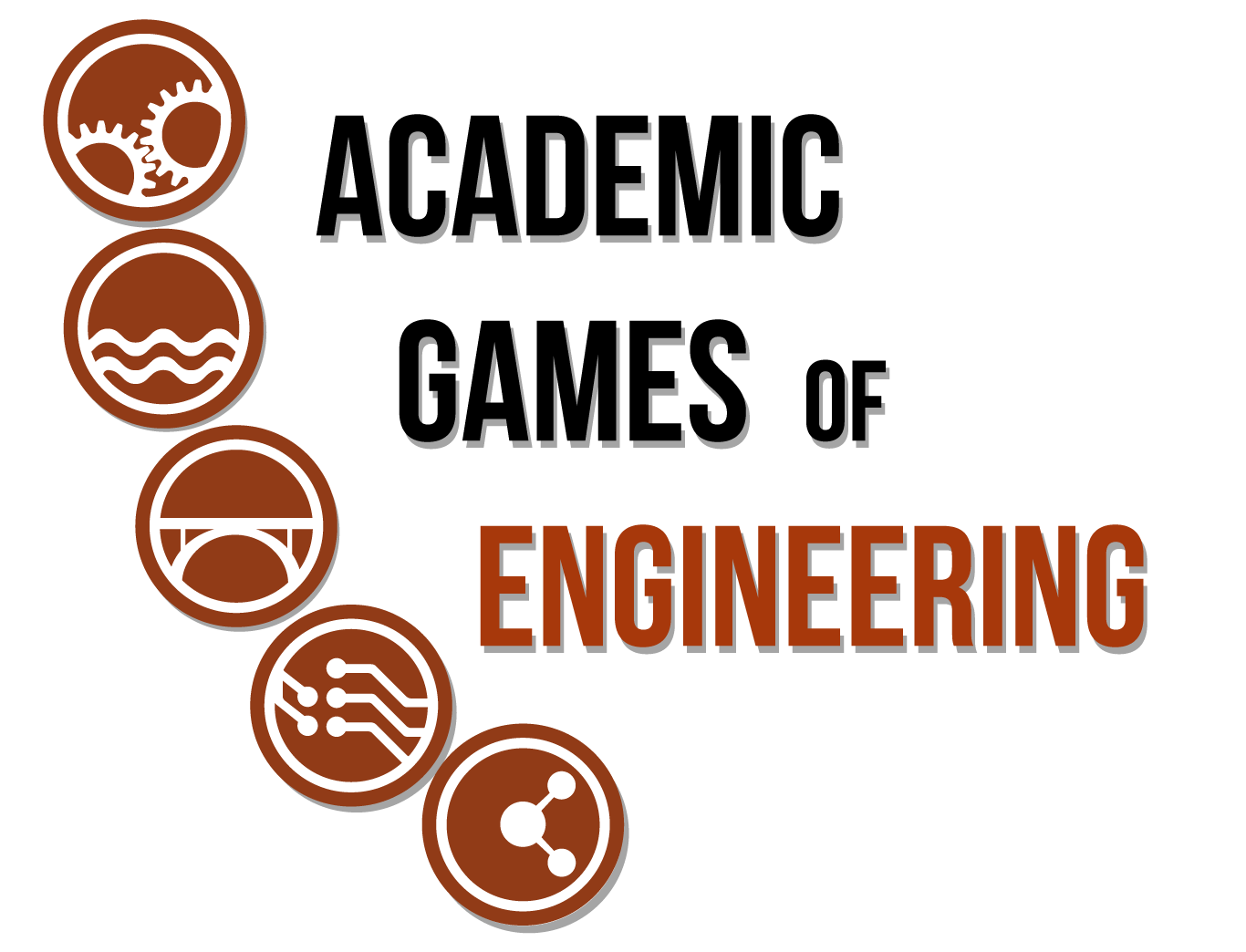
Os escalões de classificação qualitativa, a constarem no Suplemento ao Diploma, correspondem, respetivamente, às classificações quantitativas numa escala inteira de 0 a 20, assim distribuídas:

* Mau - de 0 a 7 valores;
* Insuficiente - de 8 a 9 valores;
* Suficiente - de 10 a 13 valores;
* Bom - de 14 a 15 valores;
* Muito Bom - de 16 a 17 valores;
* Excelente - de 19 a 20 valores.

A menção em suplemento ao diploma fica sujeita à condição do estudante ter tido uma avaliação mínima de "Bom".

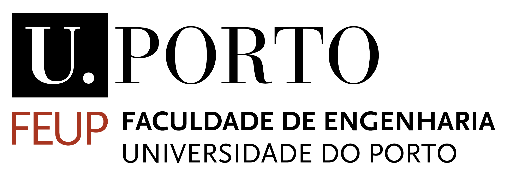
Anexos

* Regulamento do Concurso;
* Folha de pontuação especifica;
* Folha de pontuação geral;
* Relatório Intermédio.



Regulamento de Competição 2018

empreendedorismo@aefeup.pt



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

