



**encontro nacional de  
estudantes de informática**

Porto 2025

# **Regulamento do Sistema de Pontos**



# Índice

<b>1 Introdução.....</b>	<b>2</b>
<b>2 Atribuição de bytes.....</b>	<b>2</b>
2.1 Pulseira.....	2
2.2 QR Code.....	2
2.3 Cauções de Atividades.....	2
2.4 Palestras, Painéis e Workshops.....	3
2.5 Visitas às Bancas.....	3
2.6 Competições.....	3
2.6.1 Participação.....	3
ENEIGMA e Rally Tascas.....	4
Competição de Programação.....	4
Competição de Pitches.....	4
Torneio de Bots de Sueca.....	4
2.6.2 Vencedores.....	4
2.7 Achievements.....	4
<b>3 Bytes por atividade.....</b>	<b>5</b>
3.1 Programa.....	5
3.2 Competições.....	5
3.3 Networking.....	6
3.4 Achievements.....	6

## 1 Introdução

Os pontos do evento chamam-se **bytes**. Todos os participantes poderão ganhar **bytes** ao participar em atividades, realizar tarefas ou garantir colocações de pódio nas várias competições do evento, entre outros. No *website* do **ENEI** haverá uma loja onde se poderão comprar itens com **bytes**. Deste modo, não faltará motivação para aproveitar o Programa do evento ao máximo!

## 2 Atribuição de bytes

A atribuição de **bytes** poderá variar consoante a circunstância em que eles serão atribuídos. Este capítulo clarifica como é feita a atribuição de **bytes** a cada participante em diferentes situações.

### 2.1 Pulseira

A pulseira é a principal forma de atribuição de **bytes** no evento, sendo ela lida pelos elementos da STAFF através do scan do chip NFC. Este chip encontra-se no local do logotipo do ENEI, pelo que ao apresentar a pulseira para leitura, certifica-te que este está visível.

### 2.2 QR Code

Em alternativa, existe um código *QR Code* no perfil do utilizador do website que identifica cada participante. Os elementos do *Staff* do ENEI e as pessoas que estão em bancas na Feira de Emprego também poderão ler este código para atribuir *bytes* nas várias atividades.

### 2.3 Cauções de Atividades

Para desencorajar que os nossos participantes se inscrevam em atividades antes de terem a certeza de que realmente poderão participar nelas, **a inscrição em algumas atividades implicará o pagamento de uma caução em bytes.**

- A caução será **devolvida integralmente** após a participação na atividade, juntamente com os pontos correspondentes à participação na mesma.
- Caso o participante se inscreva e não compareça, **a caução não será devolvida** e os pontos de participação não serão atribuídos.

- Será permitido um saldo negativo de bytes até a um **valor limite de 7500 bytes negativos**, impedindo que um participante se inscreva indiscriminadamente em múltiplas atividades sem compromisso. Esta medida visa promover a **rotatividade e equidade** na distribuição das vagas das atividades do ENEI.

## 2.4 Palestras, Painéis e Workshops

À entrada do auditório/sala em que será dada uma **palestra, painel** ou **workshop**, estará sempre um elemento do *Staff* do ENEI encarregado de ler o **código QR** ou a **pulseira NFC** dos participantes da respetiva atividade, para que lhes sejam atribuídos os bytes associados à mesma.

No caso de o participante assistir a mais do que uma palestra consecutiva, não terá de sair da sala para efetuar novas leituras entre palestras, uma vez que **será registado o momento de entrada no auditório**. À saída, **o número de palestras assistidas é calculado automaticamente** com base no horário de entrada.

**Será obrigatória a leitura do código, ainda que o participante apenas planeie ausentar-se brevemente.**

**A participação numa palestra só será contabilizada se o participante assistir a uma parte considerável da mesma.**

A inscrição nos **workshops** tem uma **caução de 2000 bytes**.

## 2.5 Visitas às Bancas

O evento contará com várias bancas de empresas e outras entidades. O responsável por cada banca poderá ler a pulseira ou o *QR Code* dos participantes que a visitarem. Aqui pode ser normal algumas empresas pedirem o *QR Code* para leitura, pois não é garantido que os representantes tenham dispositivos de leitura *NFC*.

## 2.6 Competições

### 2.6.1 Participação

Todos os participantes das várias competições, receberão pontos por participarem nas mesmas. No entanto, o critério usado para a atribuição dos bytes variará de competição para competição:

## **ENEIGMA e Rally Tascas**

A validação da participação nestas atividades será feita no início das mesmas.

A inscrição no ENEIGMA tem uma caução de **1500 bytes**.

## **Competição de Programação**

Para garantir que apenas são dados bytes a quem participou na total duração desta competição, os pontos apenas serão atribuídos no final da mesma.

A inscrição na competição de programação tem uma caução de **2500 bytes**.

## **Competição de Pitches**

Os bytes associados à participação na competição de Pitches serão atribuídos a cada participante individualmente após a apresentação do seu pitch.

A inscrição na competição de *pitches* tem uma caução de **2500 bytes**.

## **Torneio de Bots de Sueca**

Os bytes associados à participação neste torneio apenas serão atribuídos aos participantes que fizerem submissões consideradas válidas de acordo com o regulamento da atividade.

## **2.6.2 Vencedores**

Será atribuída uma quantidade ajustada de *bytes* aos 3 primeiros colocados em cada uma das competições. No caso das competições que são realizadas em grupo, os bytes referidos na secção [Bytes por atividade](#) são atribuídos individualmente a cada um dos integrantes do mesmo.

## **2.7 Achievements**

Para além de todas as atividades referidas nas secções anteriores, também existirão alguns *achievements* mais simples que permitirão obter pontos. São exemplos: visitar 5 bancas, colocar o CV no site, etc.

A confirmação da realização destas conquistas poderá ser automática ou pendente da confirmação por um membro do Staff através da leitura do código QR do participante.

## 3 Bytes por atividade

### 3.1 Programa

Palestra	2000
Sessão de Abertura	2500
Sessão de Encerramento	2500
Painel	3000
Workshop	4000

### 3.2 Competições

Participante - ENEIGMA	750
Participante - Rally Tascas	750
Participante - Competição de Bots de Sueca	1500
Participante - Competição de Pitches	1500
3º Lugar - ENEIGMA	3000
3º Lugar - Rally Tascas	3000
2º Lugar - ENEIGMA	4500
2º Lugar - Rally Tascas	4500
Participante - Competição de Programação	5000
1º Lugar - ENEIGMA	6000
1º Lugar - Rally Tascas	6000
3º Lugar - Break the Safe, Win the Prize	6000
3º Lugar - Competição de Bots de Sueca	6000
2º Lugar - Competição de Bots de Sueca	7000
1º Lugar - Competição de Bots de Sueca	8000
3º Lugar - Competição de Pitches	13500
2º Lugar - Break the Safe, Win the Prize	15000
2º Lugar - Competição de Pitches	15000
3º Lugar - Competição de Programação	15000
1º Lugar - Break the Safe, Win the Prize	16500
1º Lugar - Competição de Pitches	16500
2º Lugar - Competição de Programação	16500
1º Lugar - Competição de Programação	18000

### 3.3 Networking

[Outros] Visita a banca	500
[Bronze] Visita a banca	750
[Silver] Visita a banca	1000
Sessão de Cocktails	1000
[Gold] Visita a banca	1500
[Main] Visita a banca	2000
Jantar de Networking	5000

### 3.4 Achievements

CV no Site	3000
------------	------