



SciTeCh

REGULAMENTO



BEST
PORTO

Regulamento 2024

Artigo 1º

[Considerações Gerais]

1. A associação Grupo Local BEST Porto, doravante designada por BEST Porto, promove um desafio de Ciência e Tecnologia que apela à criatividade dos participantes designado Science and Technology Challenge 2024 (SciTeCh'24).
2. O SciTeCh'24 será composto por diversos momentos, entre eles: Sessão de Abertura, Sessão de Networking, Formações, Competição de Team Design, Competição de Hackathon, Apresentações e Sessão de Encerramento.
3. A competição será composta por duas modalidades: Team Design e Hackathon. Na primeira, os participantes terão que construir um protótipo que responda às necessidades e obedeça às restrições estipuladas no guião. Na segunda, os participantes irão desenvolver um projeto com o objetivo de resolver um dado problema temático que pode envolver: criação de interfaces de utilizador, análise de dados para automatização de processos ou otimização de algoritmos para melhoria da eficiência, entre outros.
4. Nesta edição do SciTeCh existirá uma divisão entre os participantes que queiram participar nas 2 modalidades, e que, portanto, terão direito a 1,5 ECTS, e os participantes que queiram participar em apenas 1 das modalidades. Todos os inscritos deverão participar, para além da competição em si, nas Sessões de Abertura, de Encerramento e de Networking, bem como na(s) Formação(ões) da(s) modalidade(s) em que se encontram inscritos, de modo a terem direito à devolução da caução e creditação, esta última se se encontrarem reunidas as condições suprajacentes.
5. Considera-se Organização os membros do BEST Porto identificados como tal.
6. Os objetivos do SciTeCh'24 são:
 - a. Fomentar o trabalho em equipa;

- b. Desenvolver a capacidade de resolução de problemas;
- c. Possibilitar a aplicação prática de conhecimentos teóricos;
- d. Promover a discussão de ideias;
- e. Desenvolver competências argumentativas úteis;
- f. Cultivar o pensamento crítico dos participantes, perante novas ideias;
- g. Melhorar a capacidade de gestão de tempo dos participantes;
- h. Promover o contacto dos estudantes com empresas que podem ser do seu interesse;

Artigo 2º

[Participantes]

1. Só podem participar no SciTeCh'24 os estudantes da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP) e da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP) inscritos no ano letivo 2024/2025.
2. Os participantes da competição deverão inscrever-se, preferencialmente, em grupos de 4 elementos, sendo também possível a inscrição em grupos de 3 ou 2 elementos, ou individualmente. Será dada prioridade aos grupos de 4 elementos para participação no evento. Caso a inscrição do grupo seja parcial ou individual, a organização ficará responsável por juntar os elementos de outras equipas parciais ou individuais, sempre que possível. Tal junção será feita por ordem de inscrição.
3. Qualquer situação relativa à reorganização das equipas, mencionada no ponto do 2 do presente artigo, será discutida internamente.
4. Tendo em conta as considerações tecidas no ponto 3 do Artigo 1, existirão 25 vagas para equipas que se queiram inscrever nas 2 modalidades. Na eventualidade de a equipa pretender inscrever-se em apenas 1 modalidade, existirão vagas para 6 equipas de Team Design e 6 equipas de Hackathon. Caso o número de inscrições para cada uma das situações referidas exceda os limites, serão consideradas as primeiras equipas com caução paga.

5. Ficam excluídos de participar nesta prova quaisquer membros do BEST Porto ou de qualquer outro Grupo Local BEST.
6. A participação no evento implica a aceitação de todas as cláusulas do presente regulamento.

Artigo 3º

[Local, Data e Inscrição]

1. O SciTeCh'24 será realizado nas instalações da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, excetuando as formações, as quais terão lugar na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto e na Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.
2. O evento terá início com formações pontuais durante a semana, de 21 (segunda-feira) a 25 (sexta-feira) de outubro de 2024 e, as competições terão lugar a 26 (sábado) e 27 (domingo) de outubro de 2024. É de notar que as formações não ocuparão a totalidade dos dias alocados para as mesmas. As datas precisas para as mesmas serão anunciadas próximo da data de início do evento. Para mais informações acerca do calendário do evento, consultar [aqui](#).
3. As inscrições são feitas online através do link que se encontra no site <https://scitech.bestporto.org>, no BEST Office (sala B321 da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto) ou nas bancas promocionais do evento que estarão presentes na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto e na Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.
4. A inscrição na competição implica o pagamento de uma caução de 6,00€ (seis euros) por participante, que será posteriormente devolvida no caso do cumprimento de todas as regras estabelecidas no ponto II do Artigo 3.
5. Existirão dois períodos de inscrição no evento:
 - a. Entre os dias 30 de setembro e 12 de outubro de 2024 - Inscrição na totalidade do evento (duas modalidades com direito a 1,5 ECTS) ou em apenas uma modalidade.

- b. Entre os dias 15 e 17 de outubro de 2024 (no caso da existência de vagas sobranes após a 1ª fase de inscrições) - Inscrição em apenas uma modalidade.
6. As cauções associadas devem ser pagas pelo capitão de cada equipa no ato de inscrição da equipa e o pagamento da caução deve ser feito por transferência bancária para o **IBAN PT50 0018 0003 4363 5747 0203 0**, o comprovativo de transferência deve ser enviado para os seguintes e-mails: scitech24@bestporto.org e goncalo.almeida@bestporto.org.
7. A inscrição no evento só será considerada válida após o pagamento da caução.
8. No caso de a inscrição ser individual ou em equipas de menos de quatro elementos, ficará ao critério da organização a distribuição dos participantes por equipas, usando os parâmetros mencionados no ponto 2 do artigo 2.
9. Inscrições de equipas de quatro elementos têm prioridade em relação às outras, sendo que, caso as vagas sejam totalmente preenchidas antes das equipas com menos de quatro elementos estarem completas, estas perderão a vaga e receberão a sua caução de volta.
10. A caução será devolvida por transferência, desde que todos os elementos da equipa cumpram as seguintes condições:
 - a. A equipa não pode desistir da prova;
 - b. As ferramentas fornecidas pela organização (incluindo canetas e marcadores), assim como os materiais indicados, têm de ser devolvidas nas mesmas condições em que foram entregues;
 - c. A equipa tem que estar presente em todos os momentos do evento, nomeadamente nas sessões de abertura, de encerramento e de Networking;
 - d. Toda a equipa tem de estar presente nas Formações, caso participe na totalidade do evento, exceto na sessão de ferramentas em que só dois membros da equipa podem participar.
 - e. Após o evento, os participantes têm de preencher um questionário de feedback;
 - f. Cada elemento da equipa terá de entregar o seu *Curriculum Vitae*.

- g. É necessário o cumprimento de todas as cláusulas presentes neste regulamento.
- II. O nome da equipa está sujeito a alteração caso este seja considerado impróprio pela organização ou caso já esteja atribuído a outra equipa.

Artigo 4º

[Evento]

1. No início, durante e no fim da prova é necessário que todos os elementos da equipa estejam presentes, exceto numa situação justificável, à consideração da Organização.
2. Todos os participantes da prova devem manter visível a credencial (*nametag*) fornecida pela Organização.
3. A cada equipa será entregue:
 - a. Guião da prova enunciando o objetivo da tarefa a executar;
 - b. Diverso material necessário para a realização da prova;
 - c. Ferramentas e/ou acessórios;
 - d. Advertências ou outras notas de interesse, caso seja necessário;
4. As provas são regulamentadas por guiões disponibilizados pela Organização.
5. Todos os documentos necessários serão disponibilizados através do Moodle, que poderá ser acedido por qualquer membro da equipa.
6. No decorrer da prova, o esclarecimento de qualquer dúvida referente ao guião fornecido deve ser feito com os Responsáveis de Tópico ou com a equipa de Tópico.
7. São permitidas deslocações dentro da faculdade.
8. Saídas externas à faculdade durante o decorrer da prova só podem ser efetuadas após aviso prévio à Organização e com justificação adequada.
9. Na sala de realização da prova não é permitida a entrada de elementos não inscritos nas provas, com exceção da Organização, representantes das empresas, organizações parceiras no evento e representantes das faculdades (FCUP e FEUP).

10. Não é permitida a entrada dos participantes nos espaços reservados para a Organização.
11. Ao participar no SciTeCh'24, os participantes cedem todos os seus direitos audiovisuais e de imagem captados durante a competição ao BEST Porto e ao BEST.
12. As fotos ou vídeos captados pelos membros do BEST Porto poderão ser posteriormente publicados nos seus meios de divulgação.

Artigo 5º

[Modalidade Team Design]

1. A prova será realizada presencialmente na Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP).
2. O objetivo da modalidade é realizar um protótipo ou estrutura funcional utilizando materiais simples e de baixo custo.
3. É obrigatória a participação na Formação de Ferramentas por 2 elementos da equipa, caso esta participe efetivamente nesta modalidade, independentemente de estar inscrita ou não na totalidade do evento.
4. A cada equipa inscrita será entregue:
 - a. O programa do evento;
 - b. O guião da prova enunciando o objetivo da tarefa a executar;
 - c. Diverso material necessário para a realização da prova – a especificar;
 - d. Ferramentas e/ou acessórios – a especificar;
 - e. Advertências e/ou outras notas de interesse.
5. No final da prova, e após devido acondicionamento pela equipa no local designado pela organização, os protótipos ficam a cargo do BEST Porto.
6. Todas as condições de avaliação e teste dos protótipos serão dadas a conhecer às equipas participantes no início da prova e estão especificadas no guião da mesma.
7. A organização do SciTeCh'24 compromete-se a disponibilizar os recursos e

infraestruturas necessárias ao teste dos protótipos, bem como salvaguardar que as condições de teste se mantenham inalteradas no decorrer da competição.

8. Os protótipos apresentados pelas equipas serão testados/avaliados individualmente, pelo que não existirá competição direta entre protótipos.
9. Aspetos a considerar:
 - a. Os materiais e ferramentas necessários à execução da prova serão fornecidos pelo BEST Porto, sendo proibido aos participantes utilizarem quaisquer recursos materiais próprios à exceção dos seus computadores.
 - b. As ferramentas não podem ser parte integrante dos protótipos.
 - c. Cada equipa é inteiramente responsável por zelar pelo acondicionamento e transporte do seu trabalho. A organização não se responsabiliza por eventuais danos que possam ocorrer nos mesmos.
 - d. O BEST Porto não se responsabiliza por eventuais danos que possam advir da má utilização das ferramentas e dos materiais eletrónicos por parte dos participantes.
 - e. As equipas poderão ficar com os protótipos elaborados na competição, no entanto qualquer componente eletrónico usado terá de ser deixado no local ou entregue à organização do evento. Na eventualidade da equipa desejar levar o protótipo completo com todos os elementos que o compõem, à exceção dos componentes eletrónicos utilizados, esta terá de comunicar com a responsável dos participantes.

Artigo 6º

[Modalidade Hackathon]

1. A prova será realizada presencialmente na Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP).
2. O objetivo da modalidade é o desenvolvimento de um projeto com vista à resolução de um dado problema recorrendo à criação de interfaces de usuário, análise de dados para automatização de processos ou otimização de algoritmos

para melhoria da eficiência, entre outros.

3. A cada equipa será entregue:
 - a. O programa do evento;
 - b. Guião da prova inicial;
 - c. Documentos de carácter útil/informativo necessário à prova
 - d. Advertências ou outras notas de interesse, caso seja necessário;
4. No decorrer da prova, o esclarecimento de qualquer dúvida referente ao guião fornecido deve ser feito com os Responsáveis de Tópico ou com a equipa de Tópico.
5. Cada participante deve fazer-se acompanhar do seu próprio computador portátil.
6. As provas são regulamentadas por guiões disponibilizados pela organização do evento.
7. As soluções vão ser testadas com recurso a software de deteção de plágio.

Artigo 7º

[Competição e Avaliação]

1. Nos guiões da prova estão descritas as condições de avaliação e, no caso da competição de Team Design, os testes aos quais os protótipos estarão sujeitos.
2. Na avaliação da modalidade de Team Design, a organização do SciTeCh'24 compromete-se a disponibilizar os recursos e infraestruturas necessárias à testabilidade dos protótipos, bem como salvaguardar que as condições de teste se mantenham inalteradas no decorrer da prova.
3. Para as competições de Team Design e Hackathon, os protótipos ou apresentações das equipas serão testados e avaliados individualmente e por turnos, ou seja, não existirá competição direta entre protótipos e/ou apresentações.
4. Compete à Organização entregar uma grelha contendo os parâmetros de avaliação, assim como uma listagem de todas as equipas em competição, a cada um dos elementos do júri de forma a facilitar/justificar a determinação dos

premiados.

5. A apresentação dos premiados será efetuada na Sessão de Encerramento.

Artigo 8º

[Júri]

1. O júri das modalidades Team Design e Hackathon será constituído por docentes da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto e/ou da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto e/ou qualquer empresa ou associação parceira do evento e/ou ex-membros do BEST Porto.
2. Caso, por qualquer inconveniente, na altura de avaliação não seja possível ter o Júri na sua totalidade, caberá a membros da Organização ter essa responsabilidade.
3. Cabe aos Jurados da modalidade de Team Design:
 - a. Zelar pelo cumprimento dos artigos constantes no presente regulamento;
 - b. Fiscalizar a avaliação do desempenho dos protótipos, anotando resultados, consoante os critérios de avaliação anunciados previamente;
 - c. Proceder a uma avaliação de vários parâmetros dos modelos em concurso;
 - d. Aplicar as penas que considerar pertinentes em casos omissos no presente regulamento;
4. Cabe aos Jurados da modalidade de Hackathon:
 - a. Zelar pelo cumprimento dos artigos constantes no presente regulamento;
 - b. Proceder à avaliação das soluções apresentadas em concurso consoante os critérios de avaliação anunciados previamente;
 - c. Aplicar as penas que considerar pertinentes em casos omissos no presente regulamento;
5. As decisões tomadas pelo Júri no decorrer do evento são soberanas.
6. O BEST Porto reserva-se no direito de, por motivos de força maior, modificar a composição do Júri.

Artigo 9º

[Prémios]

1. Serão atribuídos prémios às equipas colocadas nos 3 primeiros lugares da competição em cada modalidade.
2. Todos os participantes receberão, ainda, um certificado de participação via e-mail devidamente assinado pelo Responsável do Evento e pelo Presidente do BEST Porto.
3. Os prémios serão atribuídos na Sessão de Encerramento, após deliberação do Júri.
4. A distribuição dos prémios será realizada de acordo com a ordem das equipas no pódio. Ou seja, do conjunto de prémios que estão disponíveis, a equipa que ficou em primeiro lugar será a primeira a escolher os prémios que deseja, seguida da segunda e por fim a terceira com os restantes.

Artigo 10º

[Desistências]

1. No caso de desistência, a equipa perderá o direito de receber a caução e não receberá certificado de Participação. A equipa também não terá direito a acreditação, caso esta se aplicasse.
2. São considerados como desistências, os casos em que:
 - a. Haja um cancelamento de inscrição após o prazo limite estabelecido de 9 dias antes do início da competição;
 - b. Durante a competição, a equipa informe a Responsável pelos Participantes que não pretendem terminar a sua prova;
3. Poderão representar exceções à alínea 1. situações incomuns e/ou graves que serão avaliadas pela Organização, com vista à devolução da caução.
4. Considera-se a falta de comparência no evento como um ato de desistência.
5. No caso de desistência de elementos singulares da equipa esta poderá arranjar

substituto até 7 dias antes da competição, ou ficará a cargo da organização o fazer, se estes os desejarem. Caso não arranjam/desejarem substituto, a equipa poderá competir apenas se tiver 3 elementos ainda presentes.

Artigo 11º

[Tratamentos de dados pessoais]

1. Todos os participantes devem ter consciência da **Política de Privacidade** da competição, disponível no documento [Política de Privacidade](#).

Artigo 12º

[Irregularidades]

1. No caso de não cumprimento de alguma das regras do regulamento, a equipa será desqualificada, perderá o direito à devolução da caução e não receberá o certificado de participação.
2. No caso do incumprimento do guião da prova, a penalização da equipa é decidida pelo Júri e pela Organização.
3. Qualquer material danificado (ferramentas, mesas, cadeiras, ...), excetuando aquele utilizado no protótipo, implica a perda da caução da equipa e, no caso de esse valor superar o da caução, implicará o pagamento da diferença relativamente ao custo dos materiais.
4. A equipa é responsável pela manutenção do bom estado da sala. Assim, a limpeza da mesa de trabalho designada para a construção do protótipo é da responsabilidade da mesma. O incumprimento desta regra levará à desqualificação da equipa.

Artigo 13º

[Creditação]

1. A participação na totalidade do SciTeCh'24 é creditada com 1.5 ECTS como sendo uma ação de formação de 40,5 horas.
2. Para ter direito aos créditos, o participante terá de cumprir os seguintes requisitos:
 - a. Respeitar na íntegra o regulamento;
 - b. Comparecer em todas as formações;
 - c. Participar das duas modalidades da competição;
 - d. Conseguir uma avaliação final da sua prova igual ou superior a 10 valores (independentemente do lugar que essa avaliação corresponda na classificação final).
3. A aceitação dos referidos créditos no plano de estudos de cada estudante fica à responsabilidade do diretor de cada curso e da respectiva faculdade.
4. Para comprovar a acreditação, será entregue um certificado (mencionado no ponto 2 do Artigo 9) a cada participante que cumpra os requisitos referidos na alínea b) do presente artigo.

Artigo 14º

[Disposições Finais]

1. A participação no SciTeCh'24 implica aceitação integral deste regulamento.
2. Todos os casos omissos, não expressos ou não claramente previstos no presente Regulamento serão apreciados e decididos pela Direção do BEST Porto, pelo Responsável do Evento, pelo Responsável da Prova e pelo Júri, mediante as circunstâncias inerentes.
3. O BEST Porto reserva-se no direito de, por motivos de força maior, modificar o presente regulamento.
4. O presente evento poderá ser cancelado por decisão do BEST Porto. Neste caso, as cauções serão devolvidas na totalidade.