

Regulamento Geral JOIN'22

CAPÍTULO I DA JOIN'22

Artigo 1.º

Do evento

As Jornadas de Informática na Universidade do Minho (JOIN ou JOINUM) é uma feira de emprego/evento anual e gratuito organizado pelo CeSIUM - Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho, pelo NECC - Núcleo de Estudantes de Ciências da Computação da Universidade do Minho, pelo NEFUM - Núcleo de Estudantes de Engenharia Física da Universidade do Minho, pela Escola de Engenharia da Universidade do Minho (e em particular o Departamento de Informática) e pela Escola de Ciências da Universidade do Minho.

Durante o evento, os participantes terão a oportunidade de contactar de perto com várias empresas da área da Informática, participar em palestras e *workshops*, bem como nos mais variados desafios e concursos.

Artigo 2.º

Dos objetivos

A JOIN tem como principais objetivos:

- i) Providenciar aos alunos dos cursos supramencionados oportunidades de aprendizagem e de expansão de horizontes na área da Informática;
- ii) Servir de elo de ligação entre os alunos e o tecido empresarial, proporcionando oportunidades de contacto entre estes.

Artigo 3.º

Da duração do evento

O evento ocorrerá entre 28 a 30 de Junho, realizar-se-ão palestras, *workshops* e actividades recreativas, bem como o espaço de *networking* entre os alunos e as empresas. Iniciar-se-á às 08:30h do dia 28 e terminará às 18:30h do dia 30;

Artigo 4.º

Da participação

Com a intenção de partilhar o gosto pela Informática, tal como a cultura do cursos e da Universidade do Minho, o evento destina-se:

- i) Aos alunos de Engenharia Informática, Ciências da Computação e Engenharia Física da Universidade do Minho;
- ii) A todos os alunos do ensino superior nacional;
- iii) À comunidade em geral do ensino secundário.

Artigo 5.º

Da inscrição

A participação nas JOIN'22 carece de inscrição. A inscrição é a título gratuito e deve ser realizada através da plataforma Eventbrite (<https://www.eventbrite.pt/e/join22-tickets-360498750467>).

CAPÍTULO II DAS REGRAS GERAIS

Artigo 6.º

Do comportamento dos participantes

As regras de conduta básicas devem ser seguidas por cada participante. Durante a realização da JOIN'22, cada participante está obrigado a abster-se de comportamentos como:

- i) Qualquer tipo de assédio a participante, patrocinador, membro da Organização ou qualquer outro envolvido na JOIN'22;
- ii) Utilização de imagens e linguagem sexual nas plataformas que servem de suporte à JOIN'22, bem como em todas as atividades;
- iii) Utilização de nomes de utilizador sugestivos de linguagem de carácter sexual nas plataformas do evento;
- iv) Interrupção compulsiva de palestras, *workshops*, pitches ou qualquer outra atividade.

Artigo 7.º

Da definição dos comportamentos

No âmbito do presente Regulamento entende-se como “*assédio*” comentários verbais ou escritos ofensivos relacionados com género, orientação sexual, deficiências, aparência física, raça e religião.

Entende-se como “*utilização de imagens e linguagem sexual*” a divulgação de imagens sexuais em canais públicos, avanços sexuais não desejados, intimidação deliberada, perseguição.

São expressamente proibidas capturas de fotografias e gravações não autorizadas.

Artigo 8.º

Da violação das regras gerais

A violação de qualquer regra geral ou atitude do participante que se mostre contra as regras de conduta básicas e boa fé, levará à expulsão do evento.

Um participante expulso perde o direito a qualquer prémio que tenha ganho e que não tenha sido entregue.

Artigo 9.º

Da comunicação da violação das regras

Qualquer violação das presentes regras deve ser comunicada à Organização, de modo a salvaguardar a índole do evento e prosseguir-se com a aplicação das medidas apropriadas.

CAPÍTULO III DAS REGRAS DE PARTICIPAÇÃO NO EVENTO

Artigo 10.º Da acreditação

Para ser considerado participante no evento, gozar de todas as regalias e ser considerado para todos os prémios e benefícios dispostos neste regulamento, o participante deve fazer o *check-in* no balcão da Acreditação, dentro da tenda exterior da feira de emprego, localizada em frente ao Departamento de Informática, Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

Ao fazer o *check-in*, o participante recebe uma credencial única, pessoal e intransmissível, que deve usar durante todo o evento para se identificar e que poderá ser utilizada em interações com empresas.

1§ Credenciais que sejam utilizadas por terceiros serão anuladas e o participante dono da credencial será expulso do evento.

Artigo 11.º Das atividades

No decorrer das JOIN'22, os participantes poderão participar nas seguintes atividades:

- i) Palestras;
- ii) *Workshops*;
- iii) Pitches de empresas;
- iv) *Networking* com empresas;
- v) Concursos, desafios e sorteios;

A participação nas mesmas não é cumulativa, podendo optar por aquelas que melhor lhes aprofuerem.

Artigo 12.º Das palestras

As palestras serão realizadas no auditório A1/A2 do Edifício 7 (Departamento de Informática) do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

Artigo 13.º Dos *workshops*

Os *workshops* serão realizados no Campus de Gualtar da Universidade do Minho, em salas de aula do Edifício 7 (Departamento de Informática).

i) A inscrição no evento não salvaguarda a participação no *workshop*, estando esta dependente de inscrição posterior.

ii) Cada *workshop* tem um limite de 32 participantes, sendo o critério de participação a ordem de inscrição.

iii) No caso de *workshops* que decorram em simultâneo, cada participante apenas se poderá inscrever em um deles. A não verificação desta condição levará ao cancelamento de todas as inscrições nos *workshops* desse dia.

Artigo 14.º

Dos *pitches* de empresas

Os *pitches* de empresa serão realizados no auditório A1/A2 do Edifício 7 (Departamento de Informática) do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

Artigo 15.º

Dos *coffee breaks*

Os *coffee breaks* serão servidos pelo *staff* da JOIN'22 em mesas no *hall* (Piso 0/1) ou na entrada do Edifício 7 (Departamento de Informática) do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

Artigo 16.º

Do *networking* com empresas

Os participantes poderão interagir com representantes das empresas patrocinadoras na tenda do evento que estará colocada na entrada do Edifício 7 (Departamento de Informática) do Campus de Gualtar da Universidade do Minho.

Artigo 17.º

Dos concursos, desafios e sorteios

Durante o evento, os participantes poderão participar em atividades lúdicas, das quais:

- i) Concursos: Concurso diário e global de EXP;
- ii) Desafios: Missões na plataforma;
- iii) Sorteios: Sorteio Inscrição;
- iv) Atividades: Braga Blockchain Round Table.

Artigo 18.º

Da plataforma do evento

A cada participante será atribuído acesso a uma conta pessoal na plataforma do evento: o Parzival. O registo na plataforma Parzival (www.join.di.uminho.pt) é feito através da mesma e requer inscrição prévia no eventbrite.

Cada participante apenas poderá utilizar uma conta na plataforma Parzival. A não verificação desta condição resultará na exclusão de todas as contas que incorram nesta infração.

i) A utilização da plataforma é facultativa, não vedando o acesso às atividades que dela não necessitem.

ii) Assim como os participantes, os representantes das empresas patrocinadoras e *staff* também terão acesso à plataforma Parzival, apresentando estas contas com características específicas. A utilização dessas funcionalidades para benefício próprio ou de outros, por parte do participante, resultará na exclusão do evento desse participante.

Artigo 19.º

Da utilização da plataforma do evento

Ao longo do evento, os participantes inscritos na plataforma Parzival serão recompensados com EXP e tokens pela sua participação ativa no evento.

Estes são adquiridos através da realização de missões, participando em *workshops*, assistência a palestras e *itches*, contacto com empresas e realização de desafios na JOIN'22.

i) Para efeitos do presente Regulamento, entende-se como "missão" um conjunto de tarefas que atestam a participação numa determinada atividade.

ii) A cada missão está associada uma determinada quantidade de tokens e EXP. tokens são a *moeda digital* da JOIN'22, e podem ser utilizados para adquirir merchandising do evento. Experiência permite evoluir de nível e dá acesso a executar tarefas de nível maior com recompensas maiores e competir por prêmios.

iii) A atribuição da conclusão de missões aos participantes será feita pelo *staff* do evento e pelos representantes das empresas patrocinadoras, sempre que possível.

A atribuição pelo *staff* e pelos representantes de empresas será realizada presencialmente, no próprio momento em que os requisitos da missão forem completados.

iv) Para atribuição das tarefas de missões de empresa será necessário que o contacto com as mesmas seja realizado presencialmente nos seus *stands*. A atribuição deste tipo de missões é da responsabilidade dos representantes da empresa, sendo feito através da plataforma Parzival.

v) Qualquer tentativa de exploração da plataforma Parzival para benefício próprio ou de outros resultará na exclusão das contas associadas.

CAPÍTULO V DOS CONCURSOS, DESAFIOS E SORTEIOS

Artigo 20.º

Das condições de participação

Todos os concursos, desafios e sorteios mencionados apresentam como condição de participação a inscrição no evento.

1) Adicionalmente, os seguintes concursos/desafios carecem de registo na plataforma do evento (Parzival):

- i) Concurso diário de EXP - dias 28, 29 e 30;
- ii) Concurso final de EXP.

Título I - Dos Concursos Diários de EXP

Artigo 21.º

Das especificações gerais

Em cada dia do evento, um participante poderá ganhar EXP. Os concursos diários visam premiar os 3 participantes que adquiriram mais EXP, ao longo de um determinado dia.

1) Em caso de empate por número de EXP, o desempate será feito por número de tokens, sendo os participantes ordenados pela quantidade de tokens que possuem no momento do apuramento dos resultados desse dia. A ordenação por tokens é idêntica à ordenação de EXP: um participante com mais tokens do que outro é colocado numa posição superior.

Artigo 22.º

Do 1.º dia

O primeiro dia de concurso decorrerá durante o dia 28 de junho e serão contabilizados todos o EXP adquirido durante esse dia.

Todos o EXP adquirido através de ações realizadas antes do início do evento, serão contabilizados também neste dia.

1) Os prémios relativos a este dia são:

- i) 1º lugar: Monitor Asus VG258QR TN 24.5" phd 16:9 165hZ fREEsYNC/ G-SYNC Compatible;
- ii) 2º lugar: Assistente Virtual GOOGLE Nest Audio (Google Assistant - Cinzento);
- iii) 3º lugar: Auriculares Xiaomi Redmi Buds 3 Pro True Wireless Glacier Gray.

Artigo 23.º

Do 2.º dia

O segundo dia de concurso decorrerá durante o dia 29 de junho e serão contabilizados todos o EXP adquirido durante esse dia.

1) Os prémios relativos a este dia são:

- i) 1º lugar: Cadeira Gaming Alpha Gamer Cygnus RGB Preta;
- ii) 2º lugar: Auscultadores HyperX;
- iii) 3º lugar: Carregador Xiaomi Mi 20W Wireless Charging Stand Preto.

Artigo 24.º

Do 3.º dia

O terceiro dia de concurso decorrerá durante o dia 30 de junho e serão contabilizados todos o EXP adquirido durante esse dia.

2) Os prémios relativos a este dia são:

- i) 1º lugar: Teclado Mecânico Logitech G915 TKL Lightspeed RGB Wireless PT (ISO) GL Tactile Switches;
- ii) 2º lugar: Rato Wireless Logitech Pro X Superlight - Branco;
- iii) 3º lugar: Suporte Cooler Gaming NPLAY Unstoppable 3.0.

Título II - Concurso final de EXP

Artigo 25.º

Das especificações gerais

O concurso decorrerá durante os dias 28, 29 e 30 de junho e serão contabilizados todos o EXP adquirido durante esses dias.

1) Os prémios referentes a este concurso são:

- i) 1º lugar: Trotinete Elétrica Ducati PRO-I Evo Preta;
- ii) 2º lugar: RaspberryPI*;
- iii) 3º lugar: SmartBand Xiaomi Mi Band 7 Preta.

*Ainda não confirmado

CAPÍTULO VI DOS PRÉMIOS

Artigo 26.º

Da capacidade de elegibilidade

Os prémios da JOIN'22 poderão ser atribuídos a qualquer participante que tenha integrado um concurso, desafio ou sorteio.

A Organização da JOIN'22 e os membros eleitos para o mandato de 2021/2022 dos Órgãos Sociais do CeSIUM, NECC e NEFUM não são, regra geral, elegíveis para serem premiados.

1) Apenas são elegíveis como vencedores alunos de cursos pertencentes ao Departamento de Informática da Universidade do Minho, Escola de Engenharia da Universidade do Minho e Escola de Ciências da Universidade do Minho. Os alunos de outros estabelecimentos de ensino superior apenas são elegíveis se estiverem matriculados em cursos equivalentes aos mencionados anteriormente.

Artigo 27.º

Da entrega dos prémios

Os prémios serão entregues na Cerimónia de Encerramento. Para receberem os prémios, todos os participantes contemplados devem marcar presença na Cerimónia de Encerramento, levando a sua ausência à desconsideração daqueles e atribuição do prémio ao próximo classificado.

CAPÍTULO VIII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 28.º

Do âmbito material

O presente Regulamento estabelece as regras de participação na edição de 2022 das Jornadas de Informática da Universidade do Minho.

Artigo 29.º

Do âmbito temporal

O presente regulamento aplica-se ao período temporal no qual as JOIN'22 decorrem, devendo as suas regras ser seguidas ao longo de todo o evento.

Artigo 30.º

Das omissões e alterações

Todos os aspetos em que o presente regulamento seja omissos, serão deliberados pela Organização.

Reserva-se à Organização o direito de alterar o presente regulamento.

Artigo 31.º

Da Proteção de Dados Pessoais

A Organização das JOIN'22 compromete-se a fazer cumprir todas as especificidades previstas no Regulamento (UE) 2016/679 (RGPD), no que concerne ao processamento e tratamento dos dados pessoais dos participantes.

1) No âmbito da promoção do evento, os participantes aceitam a captura e publicação de imagens e vídeo por parte da Organização, dos média e de parceiros contratados para o efeito.