



Universidade Federal de Uberlândia

Programa de Educação Tutorial

Faculdade de Engenharia Mecânica



Regulamento

XI DESAFIO PETMEC



Uberlândia

2020

Sumário

Introdução	3
Objetivo	3
Equipes	3
Inscrições	4
Enigmas e Charadas	4
Pontuação	6
Desclassificação	7
Programação do Evento	8
Premiação	8
Considerações Finais	8
Contatos	9

Introdução

O Programa de Educação Tutorial (PET) é um projeto vinculado ao Ministério da Educação (MEC) que tem por finalidade desenvolver atividades que integrem as áreas de Ensino, Pesquisa e Extensão, tendo como missão a melhoria dos cursos de graduação aos quais está vinculado.

Neste contexto, o PET da Faculdade de Engenharia Mecânica (PETMEC) promove pela décima primeira vez o Desafio PETMEC, visando estimular o pensamento sistêmico, desenvolvimento de raciocínio lógico e, principalmente, o relacionamento e troca de experiências entre os alunos e a comunidade externa.

Buscando uma interação com os alunos e a comunidade externa em tempos de pandemia, período no qual não é possível a realização do Desafio PETMEC de maneira presencial como em outras edições, o PETMEC buscou trazer um evento que será aproveitado por todos de sua própria casa. Assim surge a ideia para o XI Desafio PETMEC com o tema Enigmas.

Objetivo

Para cada desafio, a equipe deve elaborar uma linha de raciocínio utilizando os dados que serão encaminhados a eles, a fim de resolver o maior número de enigmas no menor período de tempo.

Equipes

Cada equipe deverá conter até 03 integrantes e disponibilizar informações referentes a nome, e-mail e telefone para contato de todos os membros no ato da inscrição. A veracidade dos dados são de total responsabilidade da equipe. Qualquer problema de comunicação em função de dados incorretos poderá acarretar em penalizações à equipe.

No ato da inscrição a equipe também deve indicar um de seus integrantes como capitão, o qual será responsável pelo grupo e pela comunicação do mesmo com a comissão organizadora.

Inscrições

As inscrições serão realizadas através do link informado abaixo. No ato de inscrição, os participantes deverão informar nome da equipe, capitão, nome completo, CPF, e-mail e telefone de todos os membros da equipe. Há uma contribuição no valor de R\$15,00 por equipe e o comprovante do depósito deverá ser anexado ao formulário de inscrição. O período de inscrição acontecerá de 15/10/2020 à 04/11/2020.

- **Link para inscrição:**

<https://forms.gle/kGuDRY8v757fU1a9A>

- **Dados para depósito da contribuição:**

Banco do Brasil (001) AG: 2918-1 CC: 88816-8

Destinatário: Pedro Henrique Silva Oliveira

CPF: 700.809.301-23

Enigmas e Charadas

O desafio PETMEC contará com 4 etapas, sendo elas constituídas de múltiplos enigmas e charadas. As respostas destes enigmas formam uma senha que concederá acesso ao enigma seguinte, até a resolução da quarta e última etapa.

Os enigmas e charadas poderão envolver diversas plataformas online, assim, será necessário o uso de um computador que tenha acesso à internet. Além disso, por serem interligados, deve-se completar a etapa anterior para acessar a próxima.

Cada equipe poderá solicitar 3 dicas para resolução de cada etapa de enigmas e charadas. No entanto, estas possuem limitações e implicações:

- **Limitações:** A primeira dica poderá ser solicitada após 40 minutos decorridos do início da etapa e, as seguintes, serão espaçadas por 20 minutos a cada solicitação de dica. (Exemplo: A equipe 1 solicitou a primeira dica após uma hora de início da primeira etapa. Para solicitar a segunda deverá esperar mais 20 minutos);
- **Implicações:** O uso de dicas resultará em uma penalidade da pontuação da etapa na qual a dica foi solicitada. A penalidade é explicada na categoria “**Pontuação**” deste edital.

No aplicativo Discord, o PETMEC terá um membro disponível durante todo o evento para comunicação com as equipes e para enviar as dicas quando forem solicitadas. Logo, quando necessitar de dicas, o capitão da equipe deverá acessar o Discord e entrar em contato com o membro do PETMEC. Por fim, o grupo PETMEC tem um prazo de até 5 minutos para responder no Discord, de maneira que, caso decorra um tempo maior entre a solicitação feita e a resposta, o tempo além do permitido será descontado no tempo de resolução da etapa pela equipe.

Caso o participante que solicitou a dica desista da mesma, este deverá avisar imediatamente ao petiano de plantão no Discord, não acarretando nas penalidades previstas.

Após a resolução de cada uma das etapas, o capitão da equipe deve informar ao membro do PETMEC a resposta da etapa concluída pelo Discord. Por fim, ao final da última etapa, haverá um formulário para a equipe preencher e confirmar que concluiu os enigmas.

O PETMEC se exime das responsabilidades em caso da perda de conexão e/ou não compatibilidade dos softwares em seus dispositivos.

Pontuação

As etapas de enigmas são divididas em dificuldades: “Fácil”, “Médio”, “Difícil” e “Engenheiro”. Cada dificuldade terá uma pontuação pré-definida, como na tabela:

Nível	Pontuação
Fácil	20
Médio	35
Difícil	50
Engenheiro	60

Estas dificuldades serão determinadas pelo tempo médio de execução de todas as equipes ao final da competição. Dessa forma, o grupo de enigmas que os participantes levaram em média mais tempo para resolver será classificado como nível “Engenheiro” e o que for resolvido mais rapidamente será classificado como “Fácil”.

Um multiplicador de tempo será inserido nas pontuações da tabela da seguinte forma:

$$\text{Multiplicador da Equipe 1} = \frac{\text{Tempo médio de todas as equipes [min]}}{\text{Tempo da Equipe 1 [min]}}$$

Com uma pontuação diretamente atrelada ao tempo, caso alguma equipe forneça a informação de como resolver para outra, será bastante prejudicada no seu multiplicador.

Uma pontuação será descontada da tabela a cada dica que os participantes precisarem. A penalidade aumenta a cada nova dica solicitada, sendo para a

primeira dica 10%, a segunda 15% e a terceira 20% de desconto sobre a pontuação do grupo de enigmas em que foi solicitada a dica.

Além disso, cada equipe terá uma pontuação por tempo de resolução final do desafio. Assim, com base no tempo médio final de todas as equipes será calculado um fator para cada equipe que será multiplicado por 100, para que o tempo final também seja levado em conta.

$$Fator da Equipe 1 = \frac{\text{Tempo médio final de todas as equipes [min]}}{\text{Tempo Final da Equipe 1 [min]}}$$

Por fim, a pontuação total será dada por:

$$Pontuação Total = \Sigma(Pontuação Tabela * Multiplicador de Tempo * (1-Penalidade)) + Fator da Equipe * 100$$

Ao final, a pontuação total da equipe será arredondada para o primeiro valor inteiro acima do número obtido (caso a equipe fique com 129,12 ou 129,97 pontos, sua pontuação final computada será de 130).

Desclassificação

Haverá desclassificação caso seja constatado:

- Comunicação ou troca de informações entre equipes;
- Resolução dos enigmas e charadas de maneira não lógica, através da utilização de outras ferramentas para descobrir as senhas.

Programação do Evento

O evento terá início às 8h do dia 07 de novembro de 2020, com duração máxima de 8 horas para a resolução de todas as 4 etapas dos enigmas e charadas.

Durante esse horário, os membros do grupo PETMEC estarão na plataforma Discord para sanar eventuais dúvidas, relatar o horário de início e término de cada etapa, além de enviar as dicas caso solicitado.

Premiação

A premiação será dada às 3 equipes com maiores pontuações após o final do evento, sendo R\$150,00 para a primeira colocada, R\$90,00 para a segunda colocada e R\$60,00 para a terceira colocada.

Em caso de empate, o fator de desempate se dará pela equipe que terminou em menos tempo a etapa “Engenheiro”, caso o empate persista será considerada a etapa “Difícil” e assim por diante.

Considerações Finais

É de responsabilidade do capitão de cada equipe comunicar à comissão sobre qualquer eventualidade, tais como dúvidas e reclamações;

A comissão organizadora assegura ainda o direito de imagem dos participantes do evento para eventuais divulgações em fotos, cartazes, comerciais de televisão e outros quaisquer meios de publicidade;

A comissão organizadora informa que este regulamento poderá sofrer alterações pela mesma, desde que estas sejam justificadas e feitas com um aviso imediato a todas as equipes participantes do evento;

O evento ocorrerá de forma online, assim, o grupo PETMEC pede honestidade na resolução dos enigmas.

Contatos

E-mail: petmec.ufu@gmail.com

Paulo Ricardo Lima Almeida Souza

paulo.petmec@gmail.com

(16) 98863-9543

Victor Marques Rodrigues

victor.petmec@gmail.com

(16) 99789-5828

Ana Marta de Souza (Tutora PET)

anamartaengenharia@gmail.com

(34) 99106-9239