

Regulamento RoboParty®



*Laboratório de Automação e Robótica (LAR) da
Escola de Engenharia da Universidade do Minho (Guimarães)*

e

botnroll.com

Índice

Organização	3
Objetivos da RoboParty®	3
Participação	3
a) Constituição das Equipas	3
b) Perdidos e achados	4
c) Uso de outros robôs (edições anteriores)	4
Inscrição	4
a) Registo online	4
b) Número de elementos por equipa	5
c) Termo de responsabilidade	5
d) Foto tipo passe	5
e) Alteração da inscrição	5
f) Reembolso do valor da inscrição	6
g) Escolha da mesa de trabalho	6
Pagamento da inscrição	6
a) Preço da inscrição	6
b) Prazos de pagamento	6
c) Emissão de faturas e recibos	6
Papel do elemento responsável	7
Propriedade sobre o robô	7
Equipamento necessário	7
Dormidas	8
Refeições	8
Justificação de faltas às aulas	9
Responsabilidade	9
Comportamento	9
Desafios / Competição de robôs	10
Compra de componentes para o robô durante a RoboParty®	10
Formação acreditada	10

Organização

A RoboParty® é organizada pelo Laboratório de Automação e Robótica (LAR) da Escola de Engenharia da Universidade do Minho (Guimarães) e pela botnroll.com. Esta empresa é uma Spin-Off da Universidade do Minho.

Objetivos da RoboParty®

A RoboParty® consiste num evento pedagógico que reúne equipas de 4 pessoas, durante 3 dias e duas noites (permite dormidas no seu espaço, bastando trazer um saco-cama), para ensinar a construir robôs móveis autónomos, de uma forma simples, divertida e com acompanhamento por pessoas qualificadas. Inicialmente, é dada uma curta formação (para aprender a dar os primeiros passos em eletrónica, construção mecânica e programação de robôs), depois é entregue um KIT robótico desenvolvido pela botnroll.com e pela Universidade do Minho, para ser montado pelos participantes (eletrónica, mecânica e programação) e que no final do evento pertence à equipa. As equipas têm acompanhamento de pessoas com conhecimento para ajudar na construção e programação do robô. O professor pode ainda participar numa formação acreditada.

O evento tem ainda alguns desafios práticos (não são competições) para os participantes poderem testar os seus robôs.

Ao longo do evento decorrem em paralelo algumas atividades lúdicas como desporto, música, internet, jogos, festas, etc.

A RoboParty® é idêntica a uma LANParty e também funciona 24h/dia, mas tem um objetivo pedagógico e educacional. São dadas a conhecer as competições nacionais e internacionais de robótica mais importantes, para posteriormente poderem participar com o conhecimento aqui adquirido.

ATENÇÃO: O objetivo da RoboParty® é puramente pedagógico e não competitivo. Há outros eventos em que os robôs já devem ir prontos e apenas vão participar na competição. NÃO é este o caso. Na RoboParty®, aprendem a construir robôs.

Participação

a) CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

A participação não é individual, mas sim por equipas. Cada equipa pode ter no máximo 4 elementos. Um desses quatro elementos tem de ser um adulto (pode ser um professor, um familiar ou um amigo). O evento NÃO disponibiliza pessoas para tomar conta dos jovens, apenas pessoas para apoio técnico-científico que ensinam a construir e a programar um robô. Podem participar equipas de escolas, clubes de robótica, famílias, grupos de amigos, etc. Cada adulto pode inscrever várias equipas sob a sua responsabilidade.

O evento é de 3 dias, e a equipa terá de ser a mesma a participar nos 3 dias, ou seja, não é possível trazer uma equipa diferente a cada dia nem mudar elementos de dia para dia. Cada crachá de acesso é único e exclusivo do elemento inscrito, tendo uma fotografia para identificação no controlo de acessos.

b) PERDIDOS E ACHADOS

Todos os anos, dezenas de pertences ficam esquecidos e que a organização tem de recolher. Não nos é possível financeiramente enviar todos esses pertences por correio, no entanto podem ser levantadas pelo próprio no pavilhão desportivo, até 3 meses depois da RoboParty®.

c) USO DE OUTROS ROBÔS (EDIÇÕES ANTERIORES)

Nos vários desafios robóticos propostos na RoboParty®, não é permitida a utilização de robôs construídos em anos anteriores. Os desafios propostos servem apenas para testar se o robô foi bem construído, e por isso só podem participar os robôs construídos na atual edição.

A RoboParty® consiste num evento didático, onde se ensina a construir um robô (Bot'n Roll), daí que não faz sentido utilizar outros robôs construídos em edições anteriores.

Inscrição

a) REGISTO ONLINE

Para participar é preciso inscrever a equipa em: <http://www.roboparty.org>

Depois, é necessário pagar a inscrição (instruções na página web). O preço aparece durante o registo da equipa na página WEB, e varia conforme os extras pedidos.

Devido ao elevado número de participantes, há um prazo bastante rigoroso para inscrições (ver no site). Aos elementos que se inscrevam depois do prazo estipulado ou paguem tardiamente, a organização não garante a entrega de kit robótico, diploma de participação, inscrição nas atividades lúdicas/desportivas, reserva de mesa, participação nos desafios, dormida, etc...

b) NÚMERO DE ELEMENTOS POR EQUIPA

Cada equipa pode ter no máximo 4 elementos (adulto incluído). Cada equipa tem de ter um responsável adulto que deve estar inscrito como elemento dessa mesma equipa ou de uma outra equipa participante. Não é possível inscrever 5 ou mais elementos.

Cada adulto pode inscrever uma ou várias equipas sob a sua responsabilidade, e basta inscrever o seu nome numa delas (não precisa repetir o seu nome em cada equipa). Por exemplo: 2 equipas podem, no total, ter 1 professor e 7 alunos.

Qualquer elemento que acompanhe uma equipa e que não esteja inscrito no site NÃO terá acesso ao evento, nem às atividades lúdicas e/ou desportivas, nem às refeições, nem dormidas, etc.

c) TERMO DE RESPONSABILIDADE

O adulto tem de assinar um Termo de Responsabilidade pelas equipas que trazer, disponível em www.roboparty.org/pdfs/TermoResponsabilidade.pdf. Esse documento terá de ser entregue quando chegar ao evento e fizer a acreditação da equipa, para se responsabilizar pelos jovens que representa.

d) FOTO TIPO PASSE

Na inscrição da equipa é necessária uma foto (tipo passe) de cada participante para ser colocada no crachá que os participantes têm de usar obrigatoriamente durante os 3 dias da RoboParty®. As pessoas que controlam a entrada dos participantes na zona de trabalhos têm de ser capazes de reconhecer a pessoa pela fotografia. Por isso, a foto terá de ser TIPO PASSE, onde se veja apenas a cara do participante. Não são aceites fotos com óculos escuros, chapéus, de lado, etc.

e) ALTERAÇÃO DA INSCRIÇÃO

O site permite alterar nomes/fotos de elementos da equipa até alguns dias antes da RoboParty® (datas disponíveis no site). Depois do prazo de alterações terminar, já não são permitidas alterações no nosso site.

Após o prazo de inscrições ter terminado, todas as inscrições são lacradas. Isto significa que é possível "VER" os dados introduzidos no site, mas estes já não podem ser alterados. Qualquer alteração terá de ser pedida à organização da RoboParty® e terá um custo de 30€ por participante.

Serão possíveis alterações no dia da chegada à RoboParty®, mas têm um custo de 30€ por cada participante alterado. Não serão emitidos novos crachás durante o evento. O novo elemento terá de usar o crachá do elemento em falta, e o certificado (em PDF) será enviado posteriormente por email.

f) REEMBOLSO DO VALOR DA INSCRIÇÃO

Uma equipa pode desistir até 10 dias antes do evento, sendo reembolsado o valor pago na inscrição deduzido de 50€ para cobrir custos administrativos. Se o cancelamento for posterior a estes 10 dias que antecedem o evento, não haverá lugar a qualquer devolução.

g) ESCOLHA DA MESA DE TRABALHO

As equipas podem escolher a mesa onde pretendem ficar. Esta funcionalidade é especialmente útil para os responsáveis que trazem mais de uma equipa, mas só fica disponível depois do prazo de inscrições ter terminado, e depois de o registo da equipa estar totalmente concluído (incluindo as fotos dos elementos e o pagamento efetuado).

Pagamento da inscrição

a) PREÇO DA INSCRIÇÃO

O preço a pagar aparece na ficha de inscrição, aquando do registo on-line, e varia de equipa para equipa conforme os extras solicitados. Após a submissão da inscrição o responsável recebe um email com todas as instruções para o pagamento. Se não receber esse email é porque não realizou corretamente a inscrição.

b) PRAZOS DE PAGAMENTO

O pagamento tem de ser feito até ao prazo indicado na página web oficial, e o método de pagamento também está indicado no site em <http://www.roboparty.org>.

As inscrições e o respetivo pagamento abrem normalmente em Outubro do ano anterior e decorrem até cerca de um mês antes do evento.

Inscrições nos últimos dias podem atrasar o pagamento e colocar em risco a participação da equipa.

Às equipas que paguem após o prazo, a organização não garante a participação da equipa, nem a entrega de: kit robótico, diploma de participação, inscrição nas atividades lúdicas/desportivas, reserva de mesa, participação nos desafios, etc...

c) EMISSÃO DE FATURAS E RECIBOS

ATENÇÃO: Caso pretendam o recibo, têm de indicar os seus dados aquando da inscrição on-line. Não será entregue recibo à posteriori a quem não preencher os dados no site da RoboParty® (aquando da inscrição on-line).

As faturas/recibos para o pagamento da inscrição estão sujeitas aos seguintes termos:

1. Só pode ser emitida uma fatura por cada equipa.
2. A descrição constante na Fatura é obrigatoriamente: "Inscrição na RoboParty®".
3. O prazo para pedir fatura é até uma semana ANTES do fecho das inscrições.
4. Os dados utilizados na fatura/recibo são introduzidos pelo responsável da equipa no nosso website, aquando da inscrição da equipa (NÃO PODEMOS ALTERAR ESSES DADOS, nem é possível corrigir faturas/recibos depois de emitidos).

Para todos os assuntos relacionados com Faturas/Recibos deverá ser usado o email:
secretaria@dei.uminho.pt

Papel do elemento responsável

O principal objetivo deste evento é ser pedagógico, logo os adultos devem ensinar os jovens e não fazer o trabalho por eles. O adulto pode ajudar, mas sempre com cariz pedagógico e não competitivo. Esse é o espírito da RoboParty®. Este evento não tem competições, como o Festival Nacional de Robótica ou o RoboCup, é apenas pedagógico. No final os robôs podem participar em desafios propostos pela organização. O professor/responsável deve estimular os jovens a participar.

Caso a equipa opte por dormir no evento, o elemento responsável tem de dormir no mesmo local que os elementos da sua equipa.

Propriedade sobre o robô

No final do evento o robô ficará a pertencer à equipa que o construiu. O Bot'n Roll foi pensado e desenhado para permitir melhorias no futuro, bem como o acréscimo de sensores e atuadores. Desta forma, os participantes podem continuar o processo de aprendizagem na sua escola ou em sua casa, e este robô pode ainda ser usado para participar em eventos competitivos de robótica móvel.

ATENÇÃO: Para que o robô fique a pertencer à equipa, todos os elementos da equipa têm de permanecer na RoboParty® durante os 3 dias. O robô só pertence efetivamente às equipas após as 17:00 do último dia do evento. Se a equipa não participar no evento durante a totalidade dos 3 dias, NÃO tem direito a levar consigo o robô.

Equipamento necessário

Cada equipa terá de trazer um computador para programar o seu robô e algumas ferramentas básicas que estão descritas no site. É ainda necessário trazer equipamento próprio para soldar as placas eletrónicas. Se assim o desejar, pode incluir na inscrição da equipa o pedido deste conjunto de ferramentas de soldadura, o qual será depois entregue juntamente com o kit robótico no início do evento.

Podem/devem trazer outros materiais tais como cartolina, tesoura, algodão, e tudo o que acharem necessário para enfeitar o robô.

Cada equipa que pretenda dormir na RoboParty® tem de trazer um saco-cama por pessoa.

Dormidas

As dormidas são num espaço aberto (pavilhão desportivo), onde todos dormem nas mesmas condições. Há espaços separados para as senhoras/meninas.

A permanência durante a noite não é obrigatória, é apenas facultada a equipas que são de longe e não queiram recorrer a um hotel.

NOTA IMPORTANTE: O elemento responsável pela equipa terá de dormir no mesmo local que os elementos da equipa. Não será autorizada a dormida no recinto da RoboParty® a elementos da equipa sem a presença do seu responsável. O elemento adulto responsável da equipa tem precisamente essa função de "ser responsável" pelo resto dos elementos. Qualquer incidente com os participantes será da exclusiva responsabilidade do elemento responsável da equipa.

De forma a proporcionar um melhor ambiente para descanso dos participantes o usufruto do espaço de dormidas está sujeito às seguintes condições:

1. As dormidas têm um custo de 15€ por equipa.
2. As equipas que não requisitarem dormidas, não poderão entrar na zona de dormidas. Não é permitido dormir nos corredores ou em qualquer outra área do pavilhão. Não serão aceites pedidos de dormidas após o fecho das inscrições.
3. Cada equipa terá um local pré-designado dentro da área de dormidas.
4. Cada participante deverá trazer o seu próprio saco-cama.
5. A entrada na zona de dormidas só é permitida na presença do responsável. A equipa deverá entrar toda ao mesmo tempo. Um aluno só poderá entrar no espaço de dormidas quando o responsável se encontrar no espaço.
6. Não é permitido ao responsável ausentar-se do espaço de dormidas. Se for detetada alguma equipa a dormir sem o seu responsável, toda a equipa será posta fora do espaço de dormidas, ficando mesmo impedida de dormir na noite seguinte.
7. Qualquer ocorrência anormal implica a expulsão do espaço de dormidas de toda a equipa (responsável incluído).

Refeições

Ao inscrever a equipa no site on-line, pode ser solicitado o pacote completo de refeições. Este pacote inclui todas as refeições de todos os elementos durante os 3 dias, que poderão ser usufruídas na cantina da Universidade do Minho. O preço está descrito na ficha de inscrição da equipa. Não é obrigatório comprar o pacote de refeições.

ATENÇÃO: Não serão vendidas senhas de refeição durante o evento. O pacote de refeições tem de ser solicitado aquando da inscrição da equipa on-line. O pagamento será feito juntamente com o resto da inscrição.

Justificação de faltas às aulas

Sendo do conhecimento da respetiva escola, cremos que os elementos que participarem na RoboParty® terão a sua falta justificada por natureza. Estamos em crer que a escola não marcará faltas a esses alunos, por participarem num evento pedagógico. De qualquer modo, caso seja necessário, a organização pode disponibilizar um documento para justificar a falta.

O evento começa no 1º dia às 10:00 AM, sendo as creditações entre as 8:30 AM e as 10:00 AM. No último dia a RoboParty® termina às 17:00.

Responsabilidade

Toda a responsabilidade dos menores de idade, e respetiva autorização para participação, está a cargo da escola e/ou do responsável pela equipa. São utilizados os tramites normais seguidos pelas escolas, cada vez que um aluno tem de acompanhar um professor numa atividade escolar.

O único documento que é necessário assinar e que deve ser lido atentamente pelo responsável da equipa, é o Termo de Responsabilidade, disponível em <http://www.roboparty.org/pdfs/TermoResponsabilidade.pdf>.

O elemento responsável da equipa deve acompanhar os seus elementos para todo o lado. Se os alunos quiserem sair à noite, são livres de o fazer sendo toda a responsabilidade do adulto que assinou o termo de responsabilidade.

Durante a noite as portas estarão fechadas, abrindo-se apenas durante 5 minutos a cada hora.

A organização não se responsabiliza por roubos ou estragos.

Aconselha-se as equipas a reduzirem ao mínimo eventuais objetos de valor que possam trazer consigo, e a guardarem bem os seus pertences.

Comportamento

Todos podem participar na RoboParty®, desde que tenham uma conduta correta. Qualquer comportamento incorreto (quer de jovens quer de adultos) será punido com suspensão do acesso ao evento e respetiva perda do robô (tal como descrito na secção "Propriedade sobre o robô").

A organização da RoboParty® reserva-se o direito de admissão.

Desafios / Competição de robôs

Este evento não é competitivo, mas sim educacional. Após a construção do robô, a organização da RoboParty® disponibiliza alguns desafios, sendo esta participação OPCIONAL.

Lembramos ainda que a participação nestes desafios tem de ser saudável, sem qualquer grau de rivalidade, e que o importante é aprender a construir o robô e não "ganhar". Aconselhamos vivamente os participantes a terem calma nos eventos e a não se chatearem, pois nada ganham com isso.

Nota: Só podem participar nos desafios os robôs construídos na atual edição do evento.

Compra de componentes para o robô durante a RoboParty®

Durante a RoboParty® a organização terá à venda alguns extras para o robô, mas não podemos garantir que o stock não se esgote. Sugerimos que eventuais compras sejam feitas logo no primeiro dia. É também possível pedir equipamento diretamente à botnroll (www.botnroll.com/onea) em qualquer data.

Formação acreditada

A formação acreditada não é para os alunos, mas sim para os professores. Cada equipa inscrita tem direito a uma formação acreditada para o seu responsável. Ou seja, a equipa pode ter vários adultos, mas apenas um se pode inscrever na formação acreditada. Um dos aspetos considerados na formação é a liderança de uma equipa de alunos, e se vierem 2 (ou mais) professores o trabalho fica reduzido (em equipa com 2 professores, cada professor só tem que liderar um aluno).

Lembramos que este evento é destinado aos jovens e a formação acreditada é apenas uma mais-valia que o professor responsável merece pelo seu empenho e esforço.

ATENÇÃO: Ao professor que pretende a sua formação acreditada, não chega inscrever a equipa na RoboParty®. Ele tem de se inscrever no centro de formação Francisco de Holanda (tal como indicado na página web oficial). Só essa inscrição é a oficial.

A Organização da RoboParty®