



Sumário Executivo

O projeto europeu AI-ERIT – AI Integration Framework for Higher Education: Ensuring HEIs’ Readiness for Inescapable Transformation surge do reconhecimento das oportunidades, desafios e transformações decorrentes da rápida evolução das ferramentas de Inteligência Artificial e da sua crescente integração nas Instituições de Ensino Superior. O projeto procura desenvolver uma abordagem abrangente para a integração da Inteligência Artificial nas diferentes dimensões das Instituições de Ensino Superior, nomeadamente no ensino, na investigação e nos serviços administrativos, atribuindo especial relevância às questões éticas, ao desenvolvimento de competências e à preparação institucional para as transformações associadas à adoção destas tecnologias.

Entre os principais objetivos do AI-ERIT encontram-se a criação de recomendações e políticas para a integração ética da Inteligência Artificial, o reforço das competências de docentes, investigadores, estudantes e pessoal não docente, o desenvolvimento de recursos formativos sobre literacia e ética em Inteligência Artificial e a promoção da consciencialização sobre os desafios atuais e futuros associados à IA no Ensino Superior.

O AI Challenge Lab – The AI-ERIT Program constitui uma atividade de capacitação, demonstração e disseminação integrada no projeto AI-ERIT. A iniciativa combina uma componente formativa com um concurso prático baseado na metodologia de aprendizagem baseada em desafios — Challenge-Based Learning — permitindo aos participantes aplicar ferramentas de Inteligência Artificial na resolução colaborativa de problemas e na criação de soluções inovadoras, éticas e responsáveis.

O presente Regulamento estabelece as condições de organização, participação, funcionamento, avaliação e atribuição de prémios do AI Challenge Lab.

REGULAMENTO

Artigo 1.º

Objeto

1. O presente Regulamento estabelece as normas aplicáveis à organização, participação, funcionamento, avaliação e atribuição de prémios científicos no âmbito do AI Challenge Lab – The AI-ERIT Program.
2. O AI Challenge Lab consiste numa atividade formativa e competitiva, desenvolvida no âmbito do projeto europeu AI-ERIT – AI INTEGRATION FRAMEWORK FOR HIGHER EDUCATION: ENSURING HEI’S READINESS FOR INESCAPABLE TRANSFORMATION

(Project ID 2024-1-LT01-KA220-HED-000251565), financiada Comissão Europeia através do Programa ERASMUS+ (KA2 Parcerias de Cooperação / Ensino Superior), que promove a aplicação prática de ferramentas de Inteligência Artificial na resolução de desafios relevantes para o contexto do Ensino Superior.

3. A atividade pretende reforçar as competências dos participantes, promover a experimentação responsável de ferramentas de IA e contribuir para a preparação das Instituições de Ensino Superior para a integração ética, crítica e sustentável da Inteligência Artificial.
4. O AI Challenge Lab constitui igualmente uma atividade de divulgação dos objetivos, resultados, recursos e oportunidades de participação associados ao projeto AI-ERIT.

Artigo 2.º

Objetivos

O AI Challenge Lab – The AI-ERIT Program tem como principais objetivos:

- a) Desenvolver competências práticas na utilização de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa;
- b) Demonstrar o potencial da Inteligência Artificial na resolução de problemas e desafios reais relacionados com o Ensino Superior;
- c) Promover a integração ética, responsável e transparente da Inteligência Artificial nas atividades de ensino, investigação e administração das Instituições de Ensino Superior;
- d) Desenvolver competências de engenharia de prompts, seleção de ferramentas, criação de conteúdos digitais e validação crítica dos resultados produzidos por sistemas de IA;
- e) Incentivar a criatividade, a inovação, o pensamento crítico, a resolução de problemas e o trabalho colaborativo;
- f) Sensibilizar os participantes para questões relacionadas com proteção de dados, direitos de autor, propriedade intelectual, enviesamentos, transparência, explicabilidade, segurança e validação humana dos resultados;
- g) Reforçar as competências em Inteligência Artificial de docentes, estudantes e
- h) pessoal académico e não académico das Instituições de Ensino Superior;
- i) Promover o projeto europeu AI-ERIT, dando a conhecer os seus objetivos, atividades, resultados, recursos formativos e contributo para a transformação digital do Ensino Superior;
- j) Divulgar os principais resultados do projeto, nomeadamente as recomendações, políticas, recursos formativos, orientações para auditorias de IA e ferramentas de apoio à utilização ética da Inteligência Artificial nas Instituições de Ensino Superior;
- k) Incentivar os participantes a inscreverem-se e a participarem nas iniciativas, formações, módulos de estudo, eventos e restantes atividades promovidas pelo projeto AI-ERIT;
- l) Contribuir para a criação de uma comunidade académica mais preparada para utilizar a Inteligência Artificial de forma inovadora, crítica, ética e responsável;
- m) Promover a colaboração e a partilha de experiências entre representantes de diferentes Instituições de Ensino Superior.

Artigo 3.º

Data e local de realização

1. O evento realizar-se-á na Universidade da Maia, 25 de Setembro na Sala A103 – Ilhas.
2. A data e o horário do evento serão indicados no respetivo Programa, que constitui um documento complementar ao presente Regulamento.
3. A sala será organizada de forma a permitir o trabalho colaborativo em equipa e a realização das atividades práticas previstas.
4. Os participantes poderão utilizar os computadores portáteis disponibilizados pela Universidade da Maia, de acordo com as orientações da organização.
5. Os participantes poderão igualmente utilizar equipamentos próprios, desde que tal não comprometa o normal funcionamento das atividades nem a segurança das redes e dos equipamentos institucionais.

Artigo 4.º

Participantes

1. O AI Challenge Lab destina-se a 50 participantes representantes de outras Instituições de Ensino Superior, em conformidade com o previsto na candidatura do projeto AI-ERIT.
2. Poderão participar no evento:
 - a) Docentes e professores de Instituições de Ensino Superior;
 - b) Pessoal académico e não académico, incluindo técnicos e colaboradores administrativos;
 - c) Estudantes do Ensino Superior.
3. A participação está sujeita a inscrição prévia e validação pela organização.
4. Para efeitos de comprovação da realização da atividade e da participação no projeto, os participantes deverão:
 - a) Preencher os dados de inscrição solicitados;
 - b) Assinar a folha de presenças;
 - c) Participar nas atividades previstas no Programa;
 - d) Cumprir as disposições do presente Regulamento.
5. Apenas os participantes devidamente inscritos, validados e presentes poderão integrar as equipas e ser considerados para efeitos de avaliação e atribuição de prémios.

Artigo 5.º

Constituição das equipas

1. O desafio será desenvolvido em equipas constituídas, preferencialmente, por cinco participantes.
2. Prevê-se a constituição de aproximadamente dez equipas.
3. As equipas serão formadas livremente pelos próprios participantes, antes do início do período destinado ao desenvolvimento do desafio.
4. Caso existam participantes sem equipa ou não seja possível constituir todas as equipas de forma autónoma, a organização poderá proceder à respetiva distribuição, procurando assegurar uma composição equilibrada.
5. Sempre que o número efetivo de participantes o justifique, a organização poderá ajustar o número de elementos de cada equipa, salvaguardando condições equitativas de participação.
6. Após o início do desafio, não serão permitidas alterações na composição das equipas, salvo autorização expressa da organização decorrente de circunstâncias devidamente justificadas.

7. Todos os elementos deverão participar de forma efetiva no desenvolvimento da solução e na apresentação final.

Artigo 6.º

Recursos pedagógicos de Inteligência Artificial

1. Para a realização das atividades práticas, cada equipa beneficiará de um recurso pedagógico correspondente à subscrição do Plano Ultra da plataforma Higgsfield, limitado a 140€ por equipa.
2. A aquisição das subscrições será efetuada diretamente pela organização, através de contas previamente criadas e configuradas para utilização pelas equipas durante o evento.
3. O valor referido no número anterior constitui exclusivamente um recurso pedagógico destinado exclusivamente ao desenvolvimento das atividades do AI Challenge Lab. Este recurso pedagógico não é:
 - a) entregue diretamente aos participantes;
 - b) convertível em dinheiro;
 - c) transferível para contas pessoais ou de terceiros;
 - d) passível de utilização em fins externos ao AI Challenge Lab, incluindo outros contextos académicos ou científicos.
4. Para além da plataforma Higgsfield, os participantes poderão utilizar outras ferramentas de Inteligência Artificial, recorrendo às respetivas versões gratuitas, sempre que disponíveis.
5. Poderão ser utilizadas ferramentas de geração de texto, imagem, áudio, vídeo, apresentações, programação, análise de dados, pesquisa, produtividade ou outras consideradas adequadas ao desenvolvimento da solução.
6. Quaisquer custos relacionados com ferramentas ou subscrições adicionais não disponibilizadas pela organização serão da exclusiva responsabilidade dos participantes e não conferirão direito a qualquer comparticipação ou reembolso.

Artigo 7.º

Estrutura e desenvolvimento da atividade

1. O AI Challenge Lab integra duas componentes complementares:
 - a) Apresentação do projeto AI-ERIT, incluindo os seus objetivos, atividades, resultados, recursos e oportunidades de participação;
 - b) Desenvolvimento do concurso AI Challenge Lab.
2. A atividade iniciar-se-á com uma sessão dedicada ao enquadramento do projeto AIERIT e à apresentação do seu contributo para a integração ética da Inteligência Artificial no Ensino Superior.
3. A apresentação do projeto abordará, nomeadamente:
 - a) O enquadramento e a missão do AI-ERIT;
 - b) Os objetivos do projeto;
 - c) Os principais resultados já desenvolvidos ou previstos;
 - d) As recomendações e políticas para a utilização da IA no ensino, na investigação e na administração;
 - e) Os recursos formativos destinados a docentes, investigadores, estudantes e pessoal não académico;
 - f) O módulo de estudo sobre literacia e ética em Inteligência Artificial;

- g) As oportunidades de participação, formação e inscrição nas atividades do projeto.
- 4. Após a apresentação do projeto, será realizada uma componente introdutória sobre:
 - a) Ferramentas de Inteligência Artificial Generativa;
 - b) Engenharia e aperfeiçoamento de prompts;
 - c) Utilização da plataforma Higgsfield;
 - d) Avaliação e validação crítica dos resultados;
 - e) Utilização ética, segura e responsável da Inteligência Artificial.
- 5. Após a componente introdutória, a organização apresentará o desafio, os resultados esperados, os recursos disponíveis, os critérios de avaliação e o tempo concedido às equipas.
- 6. Durante o período de desenvolvimento, as equipas poderão:
 - a) Interpretar e enquadrar o problema apresentado;
 - b) Definir o público-alvo e os objetivos da solução;
 - c) Desenvolver um conceito criativo e inovador;
 - d) Criar, testar e aperfeiçoar prompts;
 - e) Produzir conteúdos através de ferramentas de Inteligência Artificial;
 - f) Comparar resultados obtidos através de diferentes ferramentas;
 - g) Identificar erros, limitações, enviesamentos ou riscos;
 - h) Validar criticamente os conteúdos produzidos;
 - i) Desenvolver a solução e preparar a apresentação final.
- 7. Os formadores e mentores poderão prestar apoio técnico e pedagógico aos participantes, sem desenvolver, substituir ou alterar diretamente as soluções das equipas.

Artigo 8.º

Alinhamento com os objetivos e resultados do AI-ERIT

- 1. O desafio deverá promover a aplicação prática dos princípios e competências desenvolvidos no âmbito do projeto AI-ERIT.
- 2. As soluções deverão demonstrar, sempre que aplicável, de que forma a Inteligência Artificial poderá apoiar:
 - a) O ensino e a aprendizagem;
 - b) A investigação científica;
 - c) Os serviços administrativos das Instituições de Ensino Superior;
 - d) A literacia em Inteligência Artificial;
 - e) A utilização ética e responsável das tecnologias de IA;
 - f) A preparação institucional para a transformação decorrente da adoção da Inteligência Artificial.
- 3. As soluções desenvolvidas no âmbito do AI Challenge Lab devem contribuir diretamente para os objetivos do projeto AI-ERIT, designadamente através:
 - a) Do reforço das competências de docentes, estudantes e pessoal académico e não académico;
 - b) Da demonstração prática de ferramentas e tecnologias de Inteligência Artificial;
 - c) Da promoção do pensamento crítico e da validação humana;
 - d) Da sensibilização para questões éticas, jurídicas e institucionais;
 - e) Da divulgação dos recursos, políticas, orientações e materiais desenvolvidos pelo projeto;
 - f) Do incentivo à participação e inscrição nas iniciativas do AI-ERIT.

4. O alinhamento da solução com os objetivos e resultados do AI-ERIT será considerado na avaliação final.

Artigo 9.º

Apresentação final

1. No final do período de desenvolvimento, cada equipa deverá realizar uma apresentação pública da solução perante o júri.
2. A apresentação deverá incluir obrigatoriamente:
 - a) Identificação da equipa e dos seus elementos;
 - b) Descrição do problema ou desafio;
 - c) Apresentação do conceito e da solução desenvolvida;
 - d) Identificação do público-alvo;
 - e) Explicação da metodologia e do processo de trabalho;
 - f) Identificação das ferramentas de Inteligência Artificial utilizadas;
 - g) Apresentação dos principais prompts e respetivas alterações ou iterações;
 - h) Demonstração das imagens, conteúdos ou materiais produzidos;
 - i) Apresentação do resultado final;
 - j) Justificação das principais decisões criativas e técnicas;
 - k) Identificação das limitações da solução;
 - l) Reflexão sobre a utilização ética e responsável da Inteligência Artificial;
 - m) Explicação do alinhamento da solução com os objetivos e resultados do projeto AIERIT.
3. A reflexão ética deverá considerar, sempre que aplicável:
 - a) Transparência sobre a utilização de Inteligência Artificial;
 - b) Validação humana dos resultados;
 - c) Proteção de dados pessoais;
 - d) Direitos de autor e propriedade intelectual;
 - e) Enviesamentos e potenciais formas de discriminação;
 - f) Erros, imprecisões ou alucinações;
 - g) Segurança, privacidade e impacto social;
 - h) Responsabilidade pelas decisões e conteúdos produzidos.
4. A organização poderá definir um tempo máximo para a apresentação e para a resposta às questões colocadas pelo júri.

Artigo 10.º

Júri

1. Os trabalhos serão avaliados por um júri designado pela organização.
2. O júri poderá ser constituído pelo docente responsável pela formação e por outros elementos convidados com experiência relevante na avaliação das soluções, caso haja disponibilidade.
3. Compete ao júri:
 - a) Assistir às apresentações;
 - b) Colocar questões às equipas;
 - c) Avaliar os trabalhos de acordo com os critérios definidos;
 - d) Deliberar sobre a classificação final;
 - e) Identificar as equipas vencedoras.

4. Os membros do júri deverão atuar com imparcialidade e declarar qualquer situação suscetível de constituir conflito de interesses.
5. As decisões do júri são finais e não são suscetíveis de recurso, salvo em caso de erro material devidamente comprovado.

Artigo 11.º

Critérios de avaliação

1. Os trabalhos serão avaliados numa escala total de 100 pontos, ponderando os critérios e pontuações previstas na tabela do presente artigo.

Critério	Pontuação máxima
Criatividade e inovação	15 pontos
Qualidade técnica da solução	15 pontos
Utilização adequada das ferramentas de IA	10 pontos
Qualidade dos prompts e do processo de aperfeiçoamento	10 pontos
Qualidade dos conteúdos produzidos	10 pontos
Utilização ética, crítica e responsável da IA	15 pontos
Capacidade de resolução do desafio	10 pontos
Trabalho em equipa	5 pontos
Qualidade e clareza da apresentação	5 pontos
Alinhamento com os objetivos e resultados do AI-ERIT	5 pontos
Total	100 ponto

2. Em caso de empate, serão considerados, sucessivamente:
 - a) A classificação obtida no critério “Utilização ética, crítica e responsável da IA”;
 - b) A classificação obtida no critério “Criatividade e inovação”;
 - c) A classificação obtida no critério “Qualidade técnica da solução”;
 - d) A decisão fundamentada do júri.

Artigo 12.º

Prémios

1. Serão atribuídos prémios monetários às três equipas melhor classificadas.
2. Os prémios são os seguintes:
 - a) 1.º lugar: 700,00 €;
 - b) 2.º lugar: 400,00 €;
 - c) 3.º lugar: 200,00 €.
3. Apenas poderão receber prémios as equipas que:
 - a) Cumpram o presente Regulamento;
 - b) Entreguem e apresentem a solução dentro dos prazos definidos;
 - c) Não tenham sido excluídas por incumprimento das regras do evento.
4. Os recursos pedagógicos disponibilizados nos termos do artigo 6.º não integram os prémios e não serão considerados parte do respetivo valor.

Artigo 13.º

Atribuição e pagamento dos prémios

1. Os prémios são atribuídos às equipas vencedoras, de acordo com a classificação final deliberada pelo júri.
2. O montante correspondente a cada prémio será dividido em partes iguais pelo número de participantes que integrem oficialmente a respetiva equipa.
3. A quota-parte de cada participante será paga individualmente, através de transferência bancária para o IBAN por si indicado à organização.
4. Não será efetuada a transferência do valor global do prémio para uma única conta bancária em representação de toda a equipa, salvo decisão administrativa expressa e devidamente fundamentada da entidade responsável pelo pagamento.
5. O pagamento será processado pela entidade competente, após:
 - a) Validação da classificação final;
 - b) Confirmação da composição da equipa;
 - c) Entrega dos dados bancários e demais elementos administrativos solicitados;
 - d) Cumprimento dos procedimentos financeiros, fiscais e contabilísticos aplicáveis.
6. A falta de entrega dos dados necessários poderá determinar a suspensão do pagamento da quota-parte do participante em causa até à regularização da situação.
7. A atribuição dos prémios não implica, nem está condicionada, à cessão, transmissão ou licenciamento de quaisquer direitos de autor ou outros direitos de propriedade intelectual sobre a obra ou solução desenvolvida no âmbito do presente Programa.
8. As obras e soluções desenvolvidas no âmbito do presente Programa poderão ser divulgadas e utilizadas exclusivamente para efeitos de divulgação dos resultados pedagógicos, científicos e demais atividades conexas com os objetivos e as obrigações contratuais do Projeto AI-ERIT, sem prejuízo dos direitos de propriedade intelectual dos respetivos autores.

Artigo 14.º

Atribuição e pagamento dos prémios

1. As soluções deverão resultar do trabalho efetivamente desenvolvido pelas equipas durante o AI Challenge Lab, respeitando os princípios de integridade, autoria e utilização responsável.
2. Os participantes deverão identificar de forma transparente as ferramentas de Inteligência Artificial utilizadas e os conteúdos gerados ou modificados com recurso a essas ferramentas.
3. Não é permitida:
 - a) A utilização não autorizada de dados pessoais ou confidenciais;
 - b) A reprodução indevida de conteúdos protegidos por direitos de autor;
 - c) A apresentação de trabalho desenvolvido integralmente por terceiros;
 - d) A utilização de conteúdos discriminatórios, ilícitos, ofensivos ou suscetíveis de causar dano;
 - e) A violação das condições de utilização das plataformas utilizadas;
 - f) Qualquer conduta que comprometa a igualdade, integridade ou normal funcionamento do concurso.
4. O incumprimento das regras poderá determinar a aplicação de penalizações ou a exclusão da equipa, mediante decisão fundamentada da organização.

Artigo 15.º

Registo fotográfico, direitos de imagem e proteção de dados

1. Durante o evento poderão ser captadas fotografias, vídeos e outros registos audiovisuais destinados à documentação e divulgação institucional e científica do projeto AI-ERIT e das entidades parceiras.
2. Antes do início da atividade, os participantes deverão preencher e assinar uma declaração relativa à recolha e utilização da respetiva imagem.
3. A recolha e o tratamento dos dados pessoais serão efetuados em conformidade com o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados e com a restante legislação aplicável.
4. Os dados recolhidos poderão ser tratados para efeitos de:
 - a) Inscrição e gestão da participação;
 - b) Registo de presenças;
 - c) Constituição das equipas;
 - d) Avaliação das soluções;
 - e) Processamento dos prémios;
 - f) Certificação da participação;
 - g) Elaboração de relatórios do projeto;
 - h) Divulgação institucional das atividades.
5. Os registos audiovisuais apenas serão utilizados nos termos da autorização concedida pelos participantes.

Artigo 16.º

Identidade visual, financiamento e comunicação

1. Os materiais e soluções desenvolvidos no âmbito do evento deverão incluir:
 - a) O logótipo do projeto AI-ERIT e referência: “Copyright © 2025 AI-ERIT. All Rights Reserved”;
 - b) O emblema da União Europeia;
 - c) Os logótipos das entidades organizadoras e parceiras, quando aplicável;
 - d) A identificação e o número do projeto (AI-ERIT – AI Integration Framework for Higher Education: Ensuring HEIs’ Readiness for Inescapable Transformation; 2024-1-LT01-KA220-HED-000251565);
 - e) A declaração de financiamento e disclaimer: “Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency. Neither the European Union nor National Agency can be held responsible for them”.

Artigo 17.º

Disposições finais

1. A participação no AI Challenge Lab – The AI-ERIT Program implica a aceitação integral do presente Regulamento.
2. Os casos omissos e as dúvidas de interpretação serão analisados e decididos pela organização.
3. A organização poderá introduzir alterações ao presente Regulamento sempre que tal se revele necessário ao bom funcionamento da atividade, desde que essas alterações sejam comunicadas aos participantes.

4. O presente Regulamento entra em vigor na data da sua aprovação pela entidade organizadora.
5. A participação no AI Challenge Lab – The AI-ERIT Program implica a aceitação integral do presente Regulamento.
6. Os casos omissos e as dúvidas de interpretação serão analisados e decididos pela organização.
7. A organização poderá introduzir alterações ao presente Regulamento sempre que tal se revele necessário ao bom funcionamento da atividade, desde que essas alterações sejam comunicadas aos participantes.
8. O presente Regulamento entra em vigor na data da sua aprovação pela entidade organizadora.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency. Neither the European Union nor National Agency can be held responsible for them.
2024-1-LT01-KA220-HED-000251565; AI-ERIT (AI Integration Framework for Higher Education: Ensuring HEIs' Readiness for Inescapable Transformation)
Copyright © 2025 AI-ERIT, All Rights Reserved.



UNIVERSIDADE
DA MAIA



Fachhochschule
des Mittelstands



ASPIRA[®]
UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES

