

NEXUS CHALLENGE

REGULAMENTO

Edição 2026/2027

Uma iniciativa ISEC e WIT Software

Preâmbulo

O Nexus Challenge não forma apenas engenheiros que sabem escrever código. Forma pessoas que sabem para quê.

Num mundo onde a inteligência artificial atua, o valor do engenheiro está noutro lugar: está em identificar o problema certo, em desenhar a arquitetura da solução, em orquestrar agentes de IA com critério, em garantir a qualidade do resultado e em assumir a responsabilidade do impacto.

É uma nova forma de pensar a engenharia. Exige uma nova forma de aprender.

O Nexus é um programa de transformação institucional aberto a toda a comunidade do ISEC. Hoje qualquer pessoa pode construir uma solução e, quando quem conhece o problema trabalha ao lado de quem sabe construí-la, o resultado é sempre melhor.

O Nexus propõe três dimensões inseparáveis:

- **Aprender** — para construir os fundamentos de uma nova forma de pensar;
- **Apreender** — para interiorizar com autoria e sentido crítico;
- **Empreender** — para tomar iniciativa, assumir responsabilidade e fazer acontecer.

Os participantes não recebem problemas. Identificam-nos. Não seguem instruções. Tomam decisões. Não são avaliados só pelo que constroem, mas pela forma como pensam, como comunicam, como crescem quando falham e como assumem a autoria do seu trabalho.

O Nexus Challenge é uma parceria entre o ISEC e a WIT Software. A instituição de ensino superior traz o talento e a diversidade da sua comunidade. A indústria traz a experiência de quem vive os desafios do mercado todos os dias. Juntos criam o ambiente onde uma nova geração de líderes se forma.

Porque é isso que distingue os líderes. Não o código que escrevem, mas o impacto que criam.

1. Elegibilidade

O Nexus Challenge está aberto a toda a comunidade do ISEC: estudantes de qualquer curso e ano, docentes, investigadores e pessoal não docente.

A participação é voluntária. As equipas podem ter entre dois e cinco elementos, sendo que pelo menos metade dos elementos de cada equipa devem ser estudantes. Quando formadas no âmbito de unidades curriculares participantes, as equipas podem concorrer com a composição existente nessas unidades curriculares (por exemplo, grupos de trabalho) ou com composições reconfiguradas.

É incentivada a diversidade de perfis dentro de uma equipa.

Cada participante só pode integrar uma equipa por edição. Cada equipa submete um projeto numa única categoria.

Um grupo de docentes do ISEC, o Nexus Faculty, é responsável por acompanhar as equipas e avaliar os projetos ao longo do ciclo.

2. Categorias

São os participantes que identificam os problemas que querem resolver. Os projetos devem enquadrar-se numa das quatro categorias:

- **ISEC Fun** — soluções criativas com impacto na vida do campus ou da comunidade académica. O critério principal é a relevância e utilidade para quem vai usar a solução;
- **Efficiency & Sustainability** — soluções sustentáveis que simplificam ou automatizam processos reais. Os participantes identificam os problemas no campus, na comunidade ou em qualquer contexto que conheçam;
- **Business Value** — soluções com potencial comercial e proposta de valor clara. Os projetos devem incluir uma análise mínima de viabilidade e identificação do utilizador ou mercado a que se destinam;
- **Deep Tech** — soluções que exploram as fronteiras técnicas da inteligência artificial. O critério principal é a ambição e profundidade da abordagem técnica, não o impacto comercial imediato.

Em caso de dúvida sobre a categoria mais adequada, a equipa deve consultar o Nexus Faculty.

3. Fases do programa

A edição 2026/2027 do Nexus Challenge organiza-se em cinco fases.

Learn (setembro/outubro 2026)

Sessões de introdução ao programa, às ferramentas de inteligência artificial disponíveis e ao enquadramento ético e regulatório do seu uso. Presença recomendada para todos os participantes que pretendam concorrer.

Collaborate (outubro/novembro 2026)

Workshops de ideação com o Nexus Faculty e engenheiros da WIT. Os participantes apresentam as suas ideias, recebem feedback e refinam a sua abordagem. No final desta fase, cada equipa submete uma ficha de projeto com o problema identificado, a solução proposta e a categoria escolhida. A não submissão da ficha implica a exclusão do programa.

Build (outubro 2026 a janeiro 2027)

Desenvolvimento da solução com acompanhamento do Nexus Faculty. Cada equipa tem pelo menos dois momentos formais de checkpoint ao longo desta fase. Os checkpoints são obrigatórios e fazem parte da avaliação da dimensão de execução e autoria.

Present (janeiro 2027)

Submissão final dos projetos. O Nexus Faculty avalia todas as submissões e seleciona até três finalistas por categoria. Os finalistas são notificados pelo menos duas semanas antes do Nexus Fest.

Celebrate (fevereiro 2027)

Durante o Nexus Fest, os finalistas apresentam os seus projetos ao vivo perante o júri e a comunidade. O evento é aberto a toda a comunidade do ISEC e inclui speakers convidados e um espaço de networking com a WIT. A presença dos finalistas é obrigatória.

4. Submissão

A submissão final é composta por quatro elementos obrigatórios.

Descrição do projeto

Identificação do problema, da solução desenvolvida e do utilizador a quem se destina. Deve ser clara o suficiente para que alguém que não conhece o projeto perceba o seu valor.

Demonstração funcional

Protótipo ou solução com documentação suficiente para o júri avaliar o que foi construído e como funciona.

Reflexão sobre o processo

O que correu bem, o que não correu e o que a equipa aprendeu. Esta reflexão é parte integrante da avaliação e não um elemento acessório.

Declaração de uso de IA

Nos termos definidos no ponto 6.

Submissões incompletas não são aceites. O formato e a plataforma de submissão são definidos pelo Nexus Faculty pelo menos um mês antes do prazo de entrega.

5. Critérios de avaliação

Cada projeto é avaliado em três dimensões com igual peso.

Criatividade e originalidade

A forma como o problema foi identificado e a abordagem escolhida para o resolver. Valoriza-se a capacidade de ver o que outros não viram e de propor soluções que surpreendem.

Impacto e relevância

A solução resolve um problema real com valor demonstrável para quem a vai usar. A clareza sobre o utilizador e o problema é tão importante quanto a solução em si.

Execução e autoria

A solução foi construída com critério, a equipa consegue explicá-la e defendê-la, e é claro que o trabalho é genuinamente seu. A apresentação reflete o entendimento da equipa, não as capacidades das ferramentas que utilizou.

6. Política de uso de IA

O uso de ferramentas de inteligência artificial é obrigatório. Saber orquestrar essas ferramentas com critério é uma das competências centrais que o programa desenvolve.

A solução tem de ser da equipa. Isso significa que:

- a definição do problema e a arquitetura da solução são sempre da equipa;

- a equipa consegue explicar e defender todas as escolhas, incluindo o que foi gerado por IA, como foi validado e por que razão foi integrado;
- a apresentação final, o raciocínio e as respostas ao júri são sempre da equipa.

Todas as equipas incluem na submissão uma declaração de uso de IA, descrevendo que ferramentas utilizaram, para que fins, e como o output foi validado e integrado na solução.

A omissão intencional, falsificação ou prestação de informação materialmente incorreta relativamente à utilização de ferramentas de IA pode resultar em desqualificação.

A utilização de código, modelos, datasets, conteúdos, bibliotecas ou outros recursos de terceiros deve respeitar as respetivas licenças e condições de utilização e ser identificada sempre que represente uma componente relevante da solução.

7. Júri

O júri é composto por cinco perfis obrigatórios:

- um ou mais membros do Nexus Faculty do ISEC;
- um representante da comunidade científica, investigador ou professor externo ao ISEC;
- um ou mais representantes da indústria, incluindo obrigatoriamente a WIT Software enquanto parceira fundadora;
- um representante do ecossistema de empreendedorismo, de uma incubadora, aceleradora ou com percurso relevante como empreendedor;
- um representante da comunidade do ISEC, pessoal não docente ou utilizador das soluções apresentadas.

A composição exata é definida conjuntamente pelo ISEC e pela WIT pelo menos um mês antes do Nexus Fest. Nenhum membro do júri avalia projetos de equipas que tenha acompanhado diretamente durante o ciclo. As deliberações são finais e não admitem recurso.

8. Prémios

É atribuído um prémio de 500 euros à equipa vencedora de cada categoria, patrocinado pela WIT Software. Os prémios são entregues no Nexus Fest.

Para que o prémio de uma categoria seja atribuído, essa categoria tem de ter pelo menos duas equipas participantes. Caso contrário, o prémio dessa categoria não é atribuído nessa edição.

Os prémios são atribuídos a todos os elementos da equipa vencedora de forma equitativa.

A WIT Software reserva-se o direito de atribuir menções honrosas a projetos que o júri considere de especial mérito, independentemente da categoria ou da classificação final.

9. Propriedade intelectual

Os projetos desenvolvidos no âmbito do Nexus Challenge pertencem às equipas que os criaram.

O ISEC e a WIT Software podem utilizar os projetos para fins de comunicação e divulgação do programa, com menção explícita dos autores e sem fins comerciais, salvo acordo prévio e escrito com as equipas.

Qualquer utilização comercial de um projeto por parte do ISEC, da WIT Software ou de terceiros requer acordo formal com a equipa autora.

A participação no Nexus Challenge não implica a cedência de qualquer direito sobre o projeto desenvolvido.

10. Disposições gerais

A participação no Nexus Challenge implica a aceitação deste regulamento na íntegra.

Situações não previstas neste regulamento são resolvidas conjuntamente pelo Nexus Faculty e pela WIT Software, com comunicação às equipas afetadas.

A edição 2026/2027 é a edição fundadora do Nexus Challenge. O modelo e o regulamento poderão evoluir nas edições seguintes com base na aprendizagem desta primeira experiência, mantendo sempre os princípios que definem o programa: transformação, autoria e impacto.

Contactos: nexus@isec.pt

Coimbra, 30 de setembro de 2026