

# Regulamento ACIN Hackathon 2018

## 1. Introdução e objetivos

O Hackathon é uma iniciativa da ACIN, inserida no contexto do desenvolvimento de software, tendo em vista a conceção e desenvolvimento de aplicações por parte de pessoas entusiastas no desenvolvimento de software.

## 2. Organização

O Hackathon é organizado pela ACIN.

## 3. Instalações e Infraestruturas

- a. O Hackathon será realizado no Piso 4 da sede da ACIN, Estrada Regional 104 N.º42-A 9350-203 Ribeira Brava - Madeira, com início às 21 horas do dia 13 de julho e terminando às 21 horas no dia 14 de julho de 2018.
- b. A ACIN reserva-se o direito de alterar o local e data do evento por questões de logística.
- c. Os participantes concordam que as instalações e infraestruturas do Hackathon serão utilizadas em exclusivo para a realização do evento.
- d. As equipas deverão de realizar o seu projeto no local do próprio evento, salvo raras exceções mediante a autorização da organização.

## 4. Equipamento

Os participantes devem trazer os equipamentos de índole tecnológica, bem como o software que julguem necessários ao desenvolvimento da App a concurso (ex.: computador portátil e IDE de desenvolvimento). A ACIN irá disponibilizar mesas, cadeiras e conectividade de rede/internet a todas as equipas.

## 5. Candidaturas

- a. Esta iniciativa tem como destinatários entusiastas em programação.
- b. As candidaturas deverão ser realizadas através do preenchimento do formulário no site do evento, disponível em [hackathon.acin.pt](http://hackathon.acin.pt) até à data anunciada.
- c. A participação será em equipa com um mínimo de dois elementos, até um máximo de 4 elementos.
- d. Cada equipa deverá escolher um nome que permita a sua identificação.
- e. Os elementos pertencentes a uma equipa deverão inscrever-se individualmente no site do evento, sendo que em cada inscrição deverão indicar o nome da equipa à qual pertencem.
- f. Caso o candidato possua, deverá indicar o LinkedIn ou site pessoal no formulário de inscrição.
- g. Serão aceites, no máximo, até 40 candidaturas individuais, independentemente do número de equipas, sendo que o sistema irá bloquear as inscrições caso este limite seja atingido.
- h. As inscrições são interditas a colaboradores do Grupo ACIN.

## 6. Formato da Competição

- a. O Hackathon da ACIN é uma competição para o desenvolvimento de aplicações, em formato de maratona com a duração de 24 horas.
- b. A plataforma e a linguagem de programação a usar no desenvolvimento da aplicação está totalmente ao critério dos participantes. Possíveis categorias:
  - i. Web
  - ii. Mobile
  - iii. IoT
  - iv. BlockChain
  - v. Inteligência Artificial
- c. Para esta edição (2018), os possíveis temas das aplicações a serem desenvolvidas, serão divulgados previamente ao dia do evento, no site do evento.
- d. No dia do evento, um dos temas será sorteado. Este deverá ser o tema a ser considerado por todas as equipas.

- e. Paralelamente ao hackathon estão previstas a realização de short talks, cujo programa será publicado na semana do evento.
- f. Haverá uma zona de lazer e gaming disponível durante todo o evento, para todos os elementos participantes no Hackathon.
- g. Se for descoberto que as aplicações já existiam previamente ou se encontravam em desenvolvimento antes do início do próprio Hackathon (ou seja, antes das 21h do dia 13 de julho de 2018), a organização reserva-se ao direito de revogar qualquer atribuição de prémios e de desqualificar a própria equipa.
- h. No final das 24h, cada equipa irá realizar um pitch. Consiste numa apresentação do projeto onde também será analisado o mercado, rentabilidade, utilidade e aplicabilidade. A apresentação por equipa terá um tempo limitado, entre 10 a 15 minutos.
- i. Após o período de desenvolvimento (24h) e do pitch de apresentação, seguir-se-á uma fase de apreciação, pelos elementos do júri, dos projetos em competição. Esta fase tem como objetivo selecionar os vencedores.
- j. Por fim, o júri comunicará às equipas vencedoras, seguindo-se da entrega de prémios.

## **7. Júri**

O júri será constituído por colaboradores da ACIN. No entanto, a organização reserva-se ao direito de alterar os membros do júri.

## **8. Seleção das Aplicações Vencedoras**

Para a escolha por parte do júri dos três primeiros classificados, os critérios de avaliação das aplicações serão:

- a. Ideia. (criatividade)
- b. Execução. (Planeamento, organização da equipa, design, funcionalidades implementadas)
- c. Aplicabilidade.
- d. Demonstração.
- e. Pitch. A duração poderá variar de acordo com o número de equipas inscritas.

## **9. Prémios**

- a. Os prémios a atribuir às equipas vencedoras estão divulgados no site oficial do evento. De notar que estes poderão estar sujeitos a alterações.
- b. A ACIN reserva-se ao direito de não atribuir prémios caso os projetos apresentados não cumpram com os requisitos mínimos pretendidos, de acordo com o ponto 8.

## **10. Termos e condições**

- c. A inscrição à participação no Hackathon da ACIN implica a aceitação integral do presente regulamento.
- d. Os participantes consentem a utilização dos seus dados pessoais para efeitos de gestão e comunicação por parte da organização do evento.
- e. Os participantes concordam com as seguintes condições para a candidatura e participação nesta iniciativa:
  - i. Os projetos a concurso não devem conter quaisquer referências sexuais explícitas ou sugestivas, violentas ou depreciativas para qualquer grupo étnico, racial, religioso, profissional ou de idade, ou conteúdo pornográfico.
  - ii. Os projetos a concurso não podem promover drogas ilegais ou armas de fogo (ou o uso de qualquer um dos anteriores), ou qualquer atividade que possa ter mensagens inseguras ou perigosas, políticas ou religiosas.
  - iii. Os projetos a concurso não podem ser obscenos ou ofensivos, ou apoiar qualquer forma de ódio ou ódio de grupo, ou comentários depreciativos sobre a organização ou os seus produtos ou serviços, ou de outras pessoas, produtos ou empresas.
  - iv. Os projetos a concurso não podem conter materiais protegidos por direitos de autor ou propriedade de terceiros (incluindo fotografias, esculturas, pinturas e outras obras de arte ou imagens publicadas em sites ou na televisão, filmes ou outros tipos de media).

- v. O participante concorda com a possibilidade de ser contactado após o evento para fins informativos e inerentes à organização, como por exemplo para assuntos relativos à atribuição de prémios ou comunicação de decisões do júri.
- vi. Os projetos a concurso não podem conter nomes, imagens, fotografias ou outros indícios de identificação de qualquer pessoa, viva ou morta, sem autorização explícita das mesmas ou dos seus representantes.
- vii. Os projetos a concurso devem ser originais, não tendo sido anteriormente publicados comercialmente ou licenciados, ou premiados em iniciativas de carácter semelhante ao Hackathon da ACIN.
- viii. Os participantes declaram e garantem ainda que a publicação da participação através de vários meios, incluindo a publicação na Internet/online não infringe os direitos de terceiros.
- ix. Se a organização tiver motivos para suspeitar de conduta desleal, enganosa ou fraudulenta por parte de qualquer participante ou terceiros, seja de que natureza for, a organização reserva-se o direito de desqualificar quem considere, com carácter de razoabilidade, ser responsável por ou estar associado a esse comportamento inadequado.
- x. A organização reserva-se o direito de alterar ou cancelar o evento a qualquer momento, mediante envio de notificação para os candidatos que já se tenham inscrito.
- xi. Todos os projetos em competição, desenvolvidos e apresentados no âmbito deste evento, serão propriedade dos respetivos autores, no cumprimento do estabelecido legalmente relativamente a direitos de autor.
- xii. Os participantes concordam em ser fotografados e/ou filmados para efeitos de divulgação e promoção do evento, em diversos suportes de media, como por exemplo redes sociais, jornais, websites, revistas, newsletters e outras publicações.

## **11. Durante o evento**

### Torneios

- a. Durante o evento, a organização poderá organizar alguns torneios (de jogos de consola, etc.) como forma de dinamizar os participantes durante as 24h da maratona. Nestes torneios, os vencedores, mediante o aviso prévio, poderão ganhar pontos. Caso exista a suspeita de qualquer tipo de irregularidade, a organização reserva-se ao direito de não atribuir os pontos. Estes torneios serão supervisionados por um elemento da organização.

### Zonas de lazer e descanso

A ACIN irá providenciar zonas de lazer e descanso. Os participantes podem trazer sacos de cama se pretenderem descansar.

### Zonas de refeições

A ACIN irá providenciar uma zona com comida (sandes, snacks, fruta) e bebida (águas, café e sumos) durante as 24h. No entanto, os participantes poderão trazer a sua comida e bebida se assim pretenderem. NOTA: Os participantes que tiverem necessidades alimentares específicas e/ou alergias deverão indicar as mesmas no formulário de inscrição.

## **12. Dúvidas ou sugestões**

- a. Para resposta a quaisquer questões ou para esclarecimento de dúvidas, os participantes deverão primeiramente consultar a informação disponível no site do evento.
- b. Para obter qualquer informação adicional ou apresentação de sugestões, deverá ser enviado um email para [hackathon@acin.pt](mailto:hackathon@acin.pt) com o assunto [Hackathon] + descrição do assunto.

Cabe ao Júri, referido na cláusula 7, efetuar adendas ou outras decisões sobre matérias omissas no presente regulamento.