



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
 Universidade Europeia

TECH GOOD

5, 6 e 7 de Abril



O Tech4Good

O Tech4Good é uma tech jam de responsabilidade social, que desafia as equipas a desenvolver, em 48 horas, soluções para problemas reais através da criação de jogos, aplicações ou serviços com fins sociais e/ou educativos.

Estas soluções devem enquadrar-se nas temáticas sugeridas pela organização convidada. Este ano a instituição escolhida é o **CASA (Centro de Apoio ao Sem Abrigo)**.

Com o Tech4Good é pretendido demonstrar que a inovação na área tecnológica não deve ser vista como algo dos “techies” e que nos dias de hoje é o produto da criatividade de equipas multidisciplinares.

o tech4good

Por isso **o Tech4Good é de todos, para todos** os que queiram participar e trazer a sua equipa já feita e para aqueles que pretendem usar o evento para conhecer e trabalhar com pessoas de outras áreas.

O evento decorre no **IADE de sexta a domingo (05 a 07 de Abril)**.

O Tech4Good é acima de tudo uma festa de criação de soluções tecnológicas, criativas e diferenciadoras que no final queremos que seja divertido. No final estarão cansados, ou até mesmo exaustos, mas felizes!

o tech4good

Sendo um evento que procura promover a responsabilidade social, o Tech4Good associou-se ao CASA, **numa recolha de bens alimentares que irá decorrer durante todo o evento.**

A doação de bens alimentares não é condição obrigatória à participação no evento, mas gostávamos que nos **ajudassem a fazer a diferença!**

Cada participante é livre de doar o que entender. Deixamos alguns exemplos: arroz, massa, leguminosas secas, soja embalada, tofu, seitã, etc.



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação

 Universidade Europeia

programa do TECH GOOD



programa



IADE 05 ABRIL

05/04 (17h00)

Registo, Check-in e Boas vindas

05/04 (19h00)

Sessão de Abertura

05/04 (19h30)

Registo das equipas

Início da Tech jam

programa



IADE 06 ABRIL

06/04 (11h30)

Coffee break

06/04 (16h00 – 18h00)

Ensaio da apresentação

Verificação da compatibilidade dos dispositivos a serem usados na apresentação com o equipamento da Fábrica

06/04 (19h30)

Jantar

programa



IADE 07 ABRIL

07/04 (11h30)

Coffee break

07/04 (16h30)

Fim da tech jam

Submissão para itch.io (jogos)

Limpeza da Fábrica

07/04 (17h00 – 19h00)

Apresentação dos Projetos

07/04 (19h00)

Entrega de prémios

Sessão de Encerramento



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação



Universidade Europeia

regulamento do TECH 4 GOOD

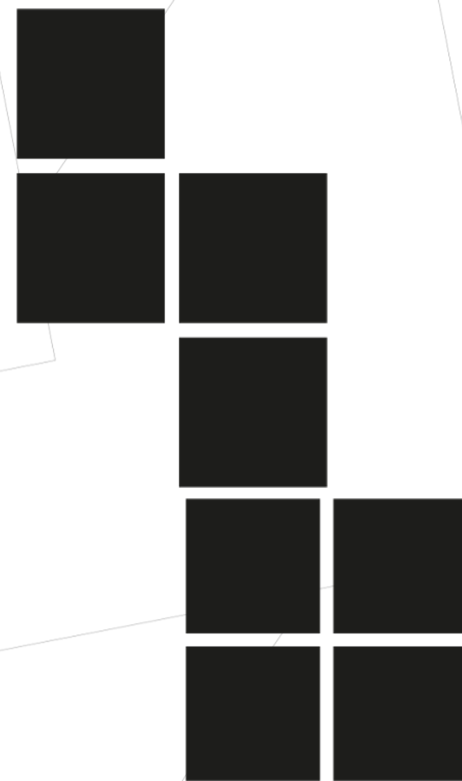


regulamento

O objetivo é no final conseguir ter uma proposta de solução, mas não se esqueçam de aproveitar o caminho até lá, porque a experiência e o convívio são o que realmente importa.

Mesmo que no final não saia uma obra-prima que fique para a história, vão aprender bastante com esta jornada, tanto a nível pessoal como a nível profissional.

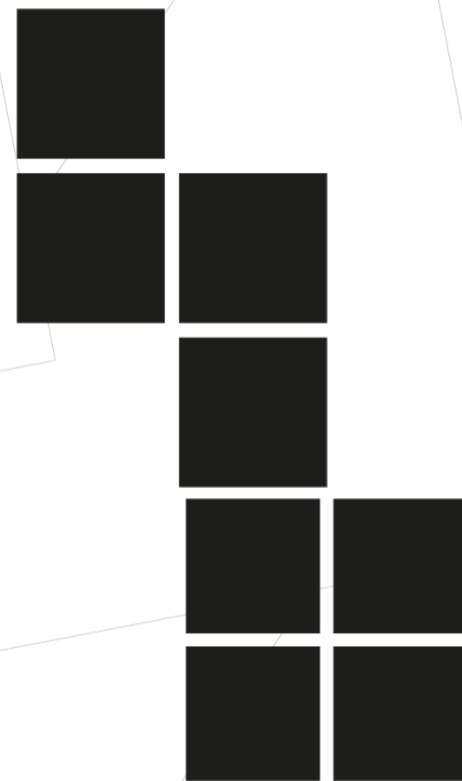
Vamos às regras!



regulamento

1. INSCRIÇÕES

- a. Todas as inscrições **devem ser feitas através do link** disponibilizado no site, posters e redes sociais do IADE, UE ou do evento. As inscrições por outros meios não serão aceites.
- b. As inscrições são **limitadas às 100 vagas** existentes. Cada participante deve inscrever-se individualmente.
- c. No ato de inscrição, **cada participante deverá escolher uma das três linhas de atuação:** jogos, apps e cidadania.



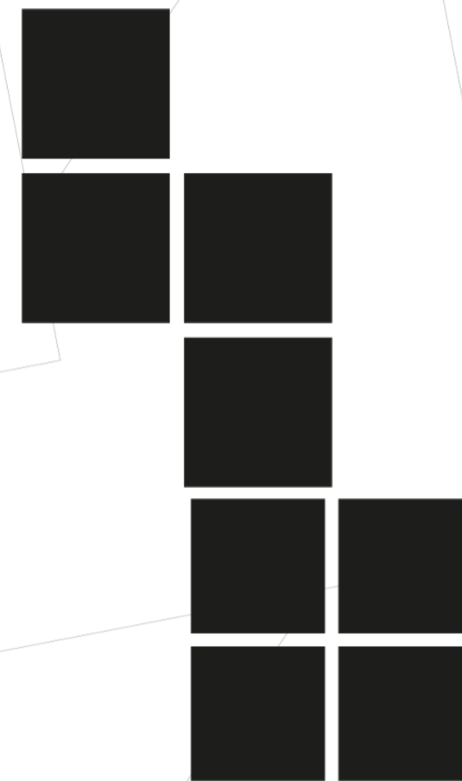
regulamento

2. REGISTO E CHECK-IN

- a. Todos os participantes devem apresentar-se no **primeiro dia do evento (05 de abril), entre as 17h00 e as 19h00**, no espaço definido para o efeito.
- b. No ato do registo irão receber **as credências que deverão usar durante todo o evento**.

3. TEMA DA TECH JAM

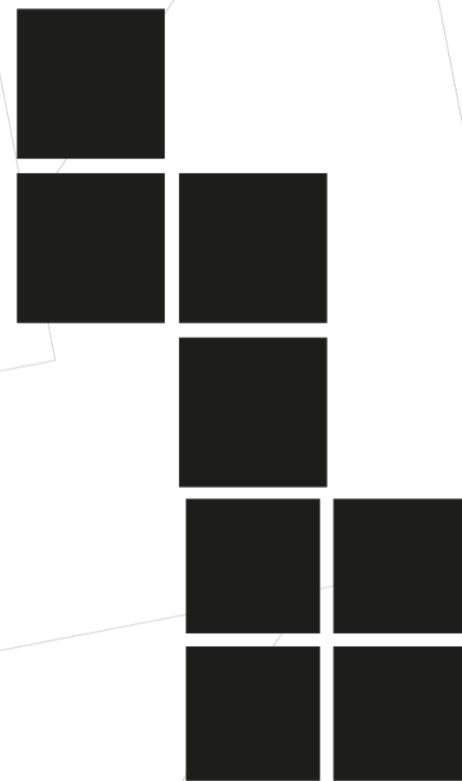
- a. O tema será revelado na sessão de abertura no dia 05 de Abril.
- b. Os projetos terão de estar relacionados de alguma forma com o tema anunciado. Caso contrário, não serão considerados pelo júri.



regulamento

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

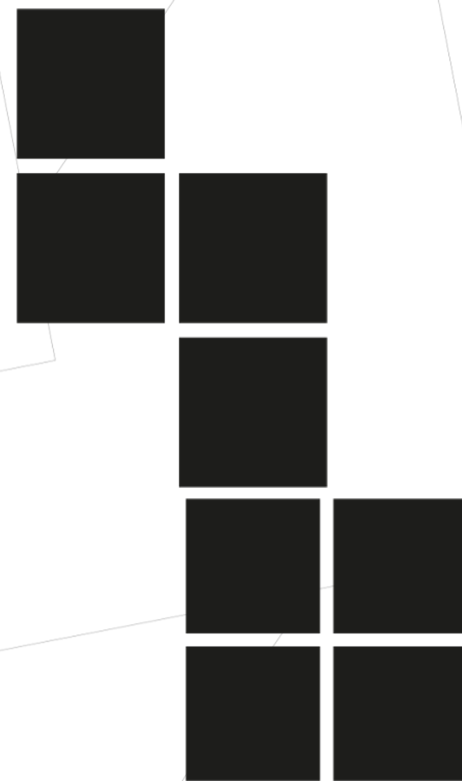
- a. Após a sessão de abertura, os participantes deverão formar livremente equipas que serão constituídas por um **máximo cinco elementos**.
- b. Cada participante/equipa é responsável por trazer o material necessário ao desempenho das suas funções e ao teste e apresentação dos projetos.
- c. Os projetos deverão ser criados no período da tech jam.



regulamento

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

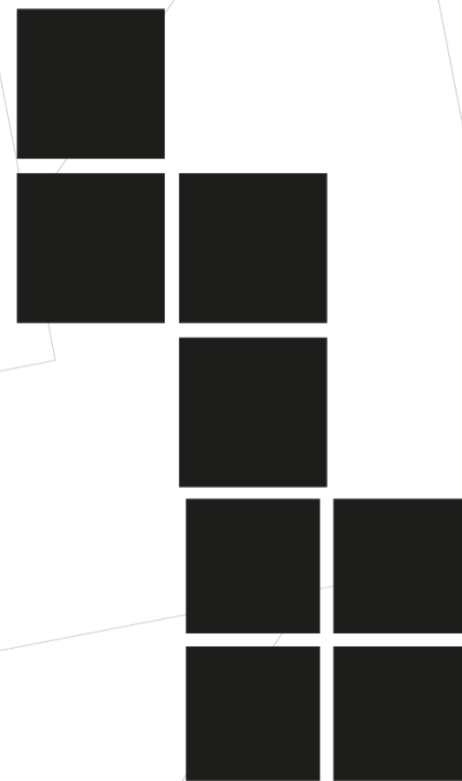
- d. Quaisquer assets usados nos projetos devem ser criados durante o evento ou terem licença de uso.
- e. A utilização de ferramentas de Inteligência Artificial generativa é admitida durante o desenvolvimento do projeto, pelo que cada equipa tem o dever de fazer um disclaimer, no momento da apresentação, explicando de que forma estas foram usadas e para que efeitos.



regulamento

5. SUBMISSÕES E APRESENTAÇÕES

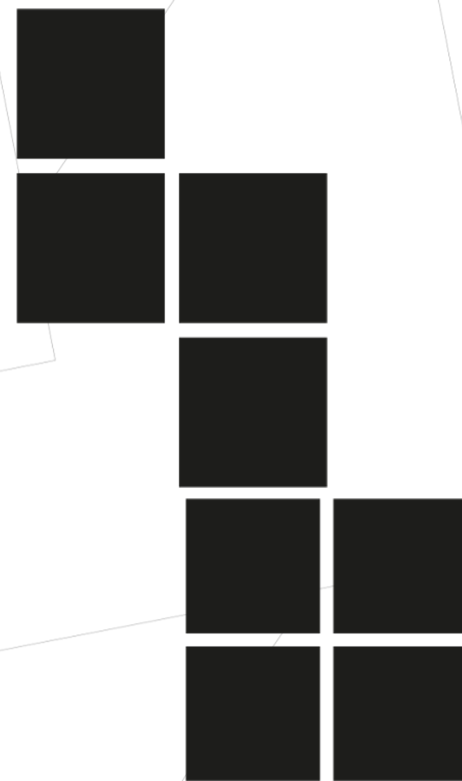
- a. No sábado das 16h00 às 18h00 existirá um período para que possam testar se os dispositivos que serão usados na apresentação são compatíveis com o equipamento da Fábrica (projetores e sistema de som).
- b. O período para desenvolvimento dos projetos **termina às 16h30 do dia 07 de abril.**
- c. Não são aceites apresentações de projetos por participantes não inscritos no evento.
- d. A submissão de projetos da linha de jogos será feita na plataforma itch.io, sendo os detalhes fornecidos durante o evento.



regulamento

6. JÚRI

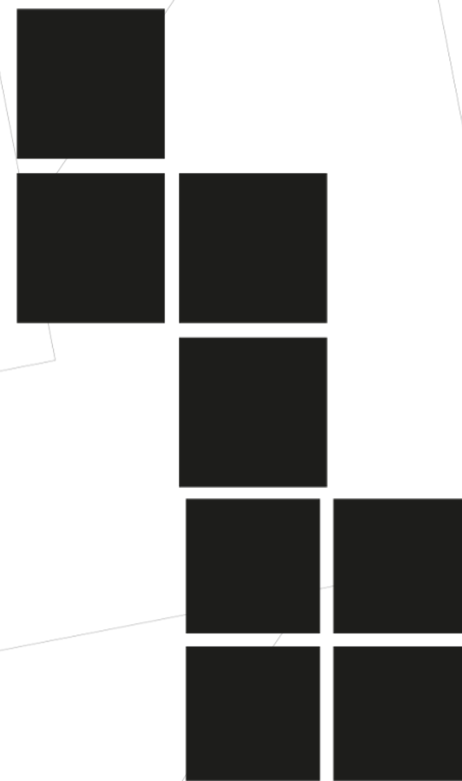
- a. Todos os projetos serão avaliados por um painel de júris selecionado para o Tech4Good.
- b. Os jurados irão avaliar cada projeto durante as apresentações, tendo em consideração os seguintes critérios:
 - Adequação ao Tema
 - Funcionalidade
 - Design



regulamento

7. OUTRAS CONSIDERAÇÕES

- a. Recomendamos que façam todas as refeições no espaço de refeições (piso 0).
- b. Todos os projetos criados durante a competição serão propriedade dos seus criadores.
- c. Qualquer quebra de alguma regra estipulada neste regulamento, resulta na desqualificação da equipa infratora.
- d. No caso de dúvidas ou problemas, os participantes devem contactar um membro da organização.
- e. A organização reserva-se ao direito de ponderar e decidir sobre algum caso não presente neste regulamento, caso tal seja necessário.
- f. Este regulamento poderá ser sujeito a alterações.





Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação

 Universidade Europeia

manual de operações

TECH GOOD



manual de operações

1. INSTALAÇÕES

PISO 0

Zonas de refeição

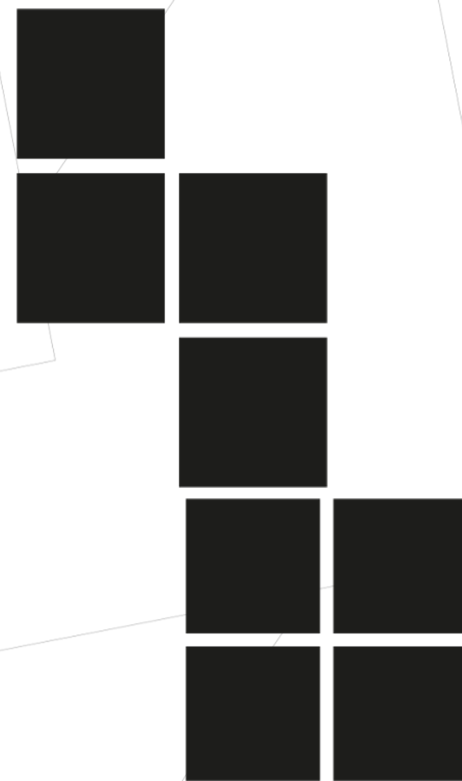
Zona de Registo & Check-in

Zona de fumadores

PISO 1

Sala 12 - Arrumos (para guardar bens dos participantes)

Sala 13 e 14 – Sala da organização e voluntários



manual de operações

1. INSTALAÇÕES

PISO 2

Sala 27 - Zona de trabalho

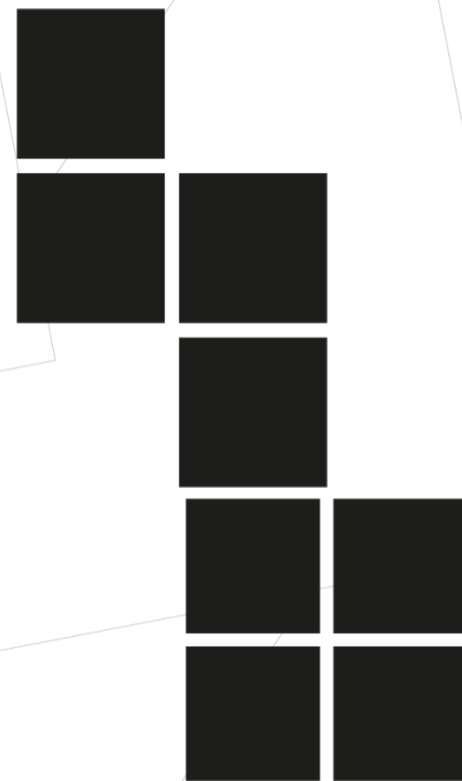
Sala 29 – Zona de descanso feminino

PISO 3

Fábrica – Zona de trabalho, apresentações e sessões de abertura e encerramento

Sala 37 – Zona de Trabalho

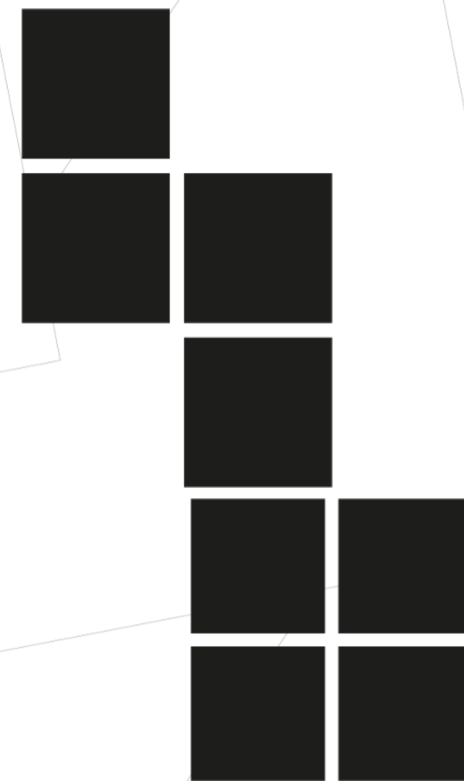
Sala 39 – Zona de descanso masculino



manual de operações

2. ENTRADA A SAÍDA DO EDIFÍCIO

- a. A entrada e saída do edifício será feita pela lateral norte do mesmo.
- b. As entradas e saídas serão controladas pela equipa de segurança presente durante todo o evento.
- c. Com a exceção de casos pontuais, todas as saídas do edifício deverão ser feitas em grupos organizados.
- d. No Sábado (06/04) e Domingo (07/04), durante o período de almoço, das 12h às 14h, as saídas podem ser feitas de forma livre.



manual de operações

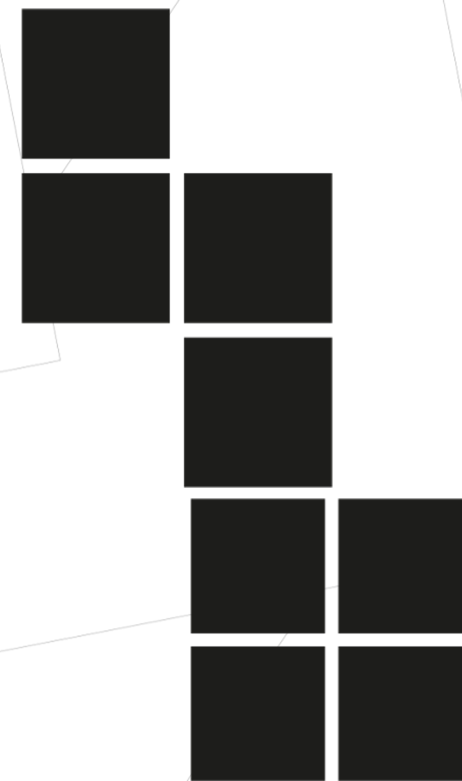
2. ENTRADA A SAÍDA DO EDIFÍCIO

- e. Fora do horário definido para o almoço, as entradas/saídas do edifício deverão ser feitas nos seguintes horários:

Sábado: 00h, 02h, 06h, 08h, 10h, 16h, 18h, 20h, 22h

Domingo: 00h, 02h, 06h, 08h, 10h, 12h

No domingo, para a sessão de encerramento, o edifício estará aberto ao público a partir das 14h00.





Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
 Universidade Europeia

como sobreviver ao TECH GOOD?



como sobreviver ao tech4good?

DICA 1

Depois de ser revelado o tema, não entrar em pânico!

DICA 2

Estamos todos no nosso 1º Tech4Good. O objetivo aqui não é nos tornarmos no maior especialista num novo motor ou ferramenta de desenvolvimento. Mas, vale sempre a pena explorar coisas novas, porque pode abrir portas para a criatividade e trazer novas ideias para a mesa. O ideal é mesmo trocar ideias e conhecimentos entre as equipas, e ter a mente aberta para partilhar e aprender.



como sobreviver ao tech4good?

DICA 3

Procurem começar por ter uma ideia engraçada, uma fonte de inspiração. É melhor gastar algum tempo à procura de uma ideia do que começar a fazer algo sem rumo. Às vezes, queremos criar algo gigante, como um RPG com 50 níveis para um jogo, ou até mesmo uma app super complexa. Mas, nem sempre esse é o melhor caminho!



como sobreviver ao tech4good?

DICA 4

Como o stress é grande e temos menos de 48 horas para entregar o projeto, é melhor nos focarmos no básico. Um ou dois níveis de jogo ou duas ou três funcionalidades da app, podem ser suficientes para mostrar a vossa ideia.

DICA 5

Procurem o tipo de jogo, app ou serviço que melhor se encaixe na vossa ideia, não o contrário.



como sobreviver ao tech4good?

DICA 6

Depois de terem a ideia, não se mandem logo de cabeça para o seu desenvolvimento, ok? Façam uma pausa para pensar, para planear, com os bons e velhos amigos papel e caneta. Esquematizem como vai ser o vosso projeto e qual é o plano de ataque. Dediquem uma ou duas horas para decidir e traçar o que vão fazer.

DICA 7

Dividam as tarefas e estabeleçam os prazos para todos os elementos da vossa equipa.



como sobreviver ao tech4good?

DICA 8

Vão integrando os elementos aos poucos, não deixem tudo para a última hora, porque, numa hora de stress, é difícil juntar tudo na cabeça. É bem provável que alguma coisa acabe por ficar de fora.

DICA 9

Não mudem o plano de trabalho a toda hora, senão correm o risco de não ter plano nenhum no final. Contudo, em alguns casos, uma mudança de última hora pode ser importante.



como sobreviver ao tech4good?

DICA 10

Não se prendam muito aos conceitos tradicionais de jogos, apps e serviços. Com menos de 48 horas para fazer um projeto, pode ser mais interessante procurar abordagens diferentes.

DICA 11

As regras são criadas para serem quebradas, e não existe só uma resposta certa ou errada! É uma regra chave para guiar as vossas decisões e também para ficarem mais abertos às opiniões dos outros membros da vossa equipa.



como sobreviver ao tech4good?

DICA 12

Tentem descansar e/ou dormir pelo menos 3 horinhas. Os benefícios de ficar acordado são só a curto prazo, porque lá mais para o final do evento o cansaço pode bater e não vos deixar terminar o projeto. Que tal dividirem a vossa equipa em dois turnos de 3 horas para dormir? Temos duas salas prontas para vocês descansarem. Tragam esteira/colchão e/ou saco-cama.

DICA 13

É essencial manter a cabeça fresca, então aproveitem para sair da frente do computador sempre que possível e refrescar as ideias.



como sobreviver ao tech4good?

DICA 14

Não esqueçam de se hidratar e comer bem. Existem pontos de água filtrada, temos snacks nas máquinas e 3 momentos de refeições que estão garantidos.

Podem trazer os vossos snacks e/ou bebidas não alcoólicas.

DICA 15

Não dá para prever todos os detalhes ou improvisar tudo em tão pouco tempo. Manter as coisas simples é a chave para o sucesso. Não precisam de ficar obcecados com a eficiência do código. Mais tarde, se conseguirem um protótipo otimizado, aí sim, dá para aprimorar e tornar tudo mais eficiente e sem erros.



como sobreviver ao tech4good?

DICA 16

Estas são apenas algumas dicas da organização!

Não as encarem como regras sagradas.

Cada um tem o seu jeito de trabalhar e está tudo bem!





Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação

 Universidade Europeia

TECH GOOD

5, 6 e 7 de Abril

é a peça que **falta!**

