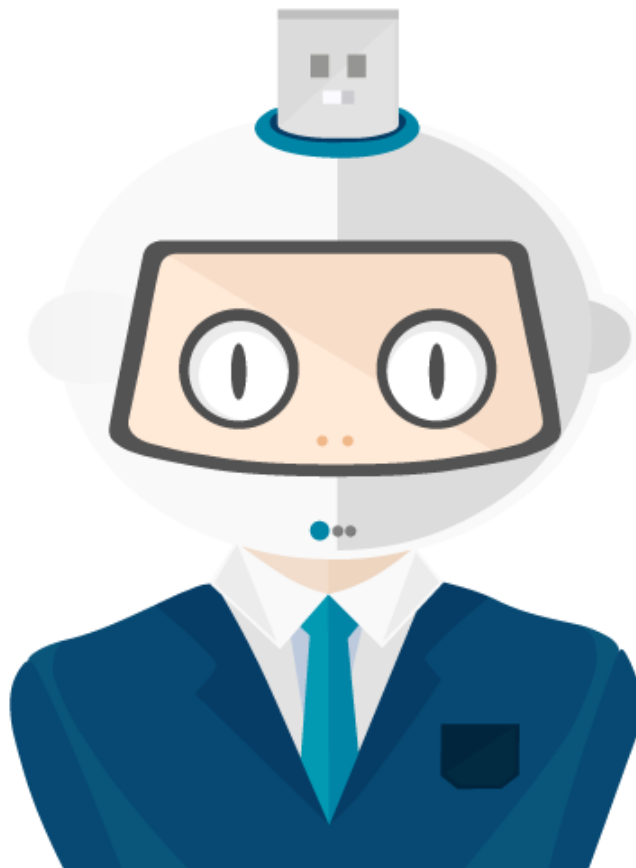


Regulamento da Hackathon

Semana da Engenharia Informática da
Universidade do Minho 2022



cesium





Artigo 1.º

(Descrição)

1.1. A *Hackathon* da SEI'22 é um evento de organização do Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho (CeSIUM) no contexto da edição de 2022 da Semana da Engenharia Informática da Universidade do Minho (SEI'22), em parceria com a Accenture.

1.2. O evento tem por finalidade o desenvolvimento das capacidades dos participantes e a promoção da criatividade, trabalho de equipa, empreendedorismo e, principalmente, do espírito de *developer*.

Artigo 2.º

(Organização e Coordenação)

2.1. São responsabilidades do CeSIUM, daqui por diante referido como “Organização”, assegurar o domínio concepcional e logístico da atividade e definir o regulamento pelo qual a mesma se rege.

2.2. O evento irá decorrer das 21h do dia 18 de fevereiro até às 18 horas do dia 20 de fevereiro de 2022 no Departamento de Informática da Universidade do Minho.

2.3 A Organização assegura o acesso a plataformas *online*, onde os Participantes possam interagir entre si e com os Mentores.

2.4 A Organização delega nos participantes a função de definir, adquirir e reunir o equipamento eletrónico e *software* que os mesmos acharem adequado para atingir os fins propostos.

Artigo 3.º

(Condições de participação)

3.1. Podem participar no evento todos os participantes da SEI'22, desde que a equipa que integrem seja composta por, pelo menos, um estudante do Ensino Superior.

3.2. A participação é gratuita.

3.3. Os participantes comprometem-se a estar presentes no local do evento durante a realização deste, podendo ausentar-se temporariamente para descanso ou outras questões pessoais, desde que a ausência não corresponda a uma parte substancial do evento.

3.4. A Organização reserva o direito de determinar, no momento, a quantidade de tempo considerada substancial, tendo em conta agravantes e atenuantes existentes.



3.4. Para efeitos de avaliação, os participantes terão de fornecer à organização acesso a um repositório git hospedado no Github ou Gitlab.

Artigo 4.º

(Inscrição e Equipas)

4.1. A inscrição é realizada através do espaço indicado no *website* oficial do evento (seium.org);

4.2. Todos os participantes deverão preencher o formulário de inscrição a título individual;

- a) Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos até às 16h00 do dia 18 de fevereiro;
- b) No caso de um participante pretender fazer parte da mesma equipa que outros elementos inscritos, tal deverá ser mencionado no espaço dedicado para o efeito, no formulário individual de inscrição.

4.3. As equipas devem, preferencialmente, ser compostas por entre 3 (três) a 5 (cinco) elementos, com no mínimo uma pessoa sendo aluna do Ensino Superior;

4.4. Os participantes serão informados por *e-mail* da confirmação da sua inscrição;

Artigo 5.º

(Formato da *Hackathon*)

5.1. O evento terá um formato de competição e a atividade central será o trabalho desenvolvido pelas equipas;

5.2. Durante o evento, as equipas irão receber visitas de elementos do Júri e mentores para avaliar o produto, principalmente na sua vertente técnica;

5.3. O evento encerra com as apresentações dos produtos pelas equipas, avaliação dos projetos pelo Júri e atribuição de prémios;

5.4. O produto final deverá ser da autoria da equipa e o início do seu desenvolvimento deverá ocorrer apenas durante o evento;

5.5. Durante o evento estarão presentes diversas entidades que desempenham a função de mentores em diversos temas de relevância para o objectivo da atividade;

- a) Estes mentores acompanham a elaboração dos projetos, apoiam e dão o suporte técnico e científico às equipas.



b) Os participantes serão informados aquando do início da atividade, dos horários nos quais os mentores estarão disponíveis para ajudar as equipas.

5.6. Cada equipa deverá entregar, em plataforma digital, o suporte do projeto e realizar uma apresentação e demonstração técnica ao vivo de 20 (vinte) minutos e uma apresentação oral (pitch) com duração de 3 (três) minutos, na qual deverá estar incluída uma demonstração do projeto, seguido de 2 (dois) minutos de questões por parte do Júri.

a) Findo o tempo disponibilizado para qualquer apresentação será cortada a palavra à equipa.

Artigo 6.º

(Júri e prémios)

6.1. O Júri será constituído por um número fixo de jurados;

- a) A sua composição exata será divulgada atempadamente no *website* do evento.
- b) O júri será constituído por elementos associados à Accenture.

6.2. O Júri será responsável por selecionar os 3 (três) melhores trabalhos através da atribuição de pontos de acordo com a grelha de critérios disponibilizada pela Organização:

- a) Os parâmetros avaliados serão:
 - i) Desenvolvimento gradual da aplicação;
 - ii) Componente técnica:
 - 1) Complexidade;
 - 2) Pertinência das tecnologias;
 - 3) Nível de desenvolvimento;
 - 4) Qualidade da demonstração técnica (*live demo*);
 - iii) Ideia:
 - 1) Criatividade;
 - 2) Utilidade e pertinência;
 - 3) Qualidade da apresentação e demonstração;

6.3. Pelas 3 (três) equipas distinguidas pelo Júri será distribuída uma lista de prémios que poderá ser consultada no *website* oficial do evento;

Artigo 7.º

(Propriedade Intelectual)

7.1. As equipas preservam todos os direitos respeitantes à propriedade intelectual sobre os produtos por si desenvolvidos durante o evento.



Artigo 8º

(Termos e condições)

8.1. A participação no evento pressupõe a leitura e aceitação do presente regulamento por parte dos participantes;

8.2. Os participantes concordam, ainda, com as seguintes condições:

- a) Os projetos apresentados não podem, de forma alguma, ser ofensivos nem depreciativos;
- b) Os projetos não podem conter material de propriedade registada sem autorização prévia;
- c) Os projetos devem conter ideias originais, que não tenham sido previamente publicadas ou apresentadas em outros eventos;
- d) Qualquer forma de exploração maliciosa dos sistemas é expressamente proibida;
- e) Qualquer tipo de comportamento não ético ou abusivo é proibido.

8.3. A Organização reserva-se ao direito de alterar ou cancelar o evento em qualquer momento, notificando os participantes que tenham submetido a inscrição.

8.4. O cancelamento do evento não confere direito a qualquer tipo de compensação aos participantes;

8.5. O não cumprimento destes termos poderá levar à desclassificação do evento.

Artigo 9.º

(Disposições finais)

9.1. Os casos omissos no presente regulamento serão decididos pela Organização.