

# REGULAMENTO DO HACKATHON

O presente regulamento contém informações e regras sobre o funcionamento do **Hackathon** promovido pelo Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) Campus Feliz nos dias **15 e 16/08/2025**. Todas as disposições deste regulamento se aplicam durante o período de realização do evento, sendo imprescindível que os participantes leiam o documento com a devida atenção.

## 1. DO TEMA E OBJETIVO

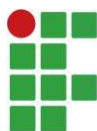
A palavra *Hackathon* resulta de uma combinação das palavras *hack* (programar uma solução inovadora) e *marathon* (maratona). Trata-se uma atividade competitiva em que as equipes participam de uma jornada de desenvolvimento de *software* em regime intensivo, combinando habilidades de programação, prototipagem, criatividade e colaboração para, em um curto espaço de tempo, promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas para um dado problema.

O evento tem como principal intuito fomentar a criação de inovações por meio do desenvolvimento de protótipos que possam ser aplicados em uma determinada área temática divulgada durante a abertura oficial do evento, sem conhecimento prévio dos participantes. Após tomar conhecimento do tema da *Hackathon*, as equipes deverão se reunir isoladamente umas das outras, e ao longo do evento formularão propostas e protótipos de *software* para resolver problemas reais e relevantes na área temática. Uma vez transcorrido o tempo destinado para o desenvolvimento das ideias, duas comissões independentes vão avaliar os resultados. A primeira comissão pode ser multidisciplinar e seus membros são especialistas na área temática, enquanto a segunda comissão vai avaliar segundo critérios técnicos da área da Informática.

## 2. DA PROGRAMAÇÃO

O período de inscrições seguirá o seguinte cronograma:

DATAS E PRAZOS PARA INSCRIÇÃO	
Abertura das inscrições	26/06/2024
Encerramento das inscrições	10/08/2024 – 23:59
Divulgação das inscrições homologadas	11/08/2024

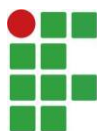


O evento terá a seguinte programação:

CRONOGRAMA DO HACKATHON	
Recepção e credenciamento das equipes	15/08/2024 – das 18:00 às 19:30
Reunião com os líderes	15/08/2024 – das 19:30 às 20:00
Divulgação do tema e início do Hackathon	15/08/2024 – 20:00
Término do Hackathon	16/08/2024 – 12:00
Avaliações	16/08/2024 – das 13:30 às 16:30
Cerimônia de premiação	16/08/2024 – das 16:30 às 17:00

### 3. DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO

- 3.1. Será permitida a participação de alunos de todos os níveis, inclusive egressos, respeitando as condições descritas nesta seção. **O evento requer conhecimentos em programação**, e as soluções propostas pelas equipes serão submetidas a etapas de avaliação de acordo com as regras descritas na Seção 6. Recomenda-se que, estudantes do 1º e 2º anos do ensino técnico, que não tenham conhecimentos sólidos em programação, se inscrevam na Hackathon de Iniciação que ocorrerá no âmbito da Semana da Informática em turno diurno.
- 3.2. As equipes devem ser compostas por quatro ou cinco participantes, e podem ter até dois suplentes;
  - 3.2.1. Podem participar em uma mesma equipe alunos de diferentes níveis de ensino, sendo que até dois participantes podem ser egressos do campus formados a partir de 01 de janeiro de 2022;
  - 3.2.2. Equipes inscritas com quatro participantes poderão receber um quinto participante oriundo de inscrições individuais.
- 3.3. Além da inscrição de equipes com quatro ou cinco participantes, será permitida a inscrição individual, sendo que nesse caso o participante será alocado em uma equipe de acordo com a disponibilidade de vagas e segundo critérios determinados pela comissão organizadora;
- 3.4. No momento da inscrição, deve ser indicado um membro da equipe para assumir o papel de líder, sendo que somente este membro poderá fazer requisições à comissão organizadora;
- 3.5. É vedada a participação em mais de uma equipe. O participante que se encontrar nessa situação terá que optar por apenas uma delas;
- 3.6. O participante cede e autoriza de forma inteiramente gratuita, os direitos de utilização de sua imagem ou depoimentos nos materiais relativos ao evento;



- 3.7. Os alunos menores de idade na data da competição deverão entregar à comissão organizadora, até a abertura do evento, o documento próprio de autorização (disponível na página do evento) devidamente assinado pelos responsáveis legais, sob pena de ter sua participação impugnada.

## 4. DA INSCRIÇÃO

- 4.1. A inscrição é gratuita e pode ser realizada por qualquer componente da equipe através do formulário disponível na página oficial da Semana da Informática, mediante aceite deste regulamento.

<https://semana-informatica-ifrs.vercel.app/hackathon>

- 4.2. Poderão se inscrever e participar do evento, alunos e egressos do IFRS Campus Feliz, desde que respeitem as disposições da Seção 3. A homologação das inscrições será divulgada na página da Semana da Informática, conforme o cronograma da Seção 2.
- 4.3. Devido a limitações de infraestrutura, serão homologadas somente as primeiras oito inscrições de equipes que atendam aos critérios deste regulamento;
- 4.3.1. Para a inscrição de equipes com quatro ou cinco membros, será considerado o momento da inscrição para a classificação;
- 4.3.2. Para a inscrição de equipes formadas exclusivamente a partir de inscrições individuais, será considerado o momento da inscrição do quarto membro;
- 4.4. A organização se reserva do direito de não homologar equipes cujo o nome seja ofensivo, insultuoso, obsceno ou inadequado.
- 4.5. Após a publicação do documento com a homologação das inscrições, será criado um grupo de WhatsApp com os organizadores do evento e os líderes de equipe, sendo este grupo um canal de comunicação oficial além do e-mail informado no ato da inscrição.

## 5. DOS RECURSOS DISPONÍVEIS

Os participantes podem levar consigo os seus computadores pessoais com as tecnologias e ferramentas devidamente instaladas, não sendo estes responsabilidade da comissão organizadora.

Caso a equipe opte por usar computadores do IFRS, serão disponibilizados para cada uma 3 (três) computadores com Windows e Linux instalados, acesso à Internet, além dos seguintes *softwares*: Android Studio, Astah, Eclipse, FreeMind, Gantt Project, Git, JDK, Node.js, Pencil, PostgreSQL, Python, VSCode e XAMPP. As equipes podem solicitar *softwares* adicionais na inscrição, sendo que o atendimento da solicitação será avaliado pela comissão.

As equipes serão alocadas em salas com quadro branco, projetor e Internet, sendo que a sala será compartilhada por no máximo duas equipes (caso a equipe opte por usar computadores pessoais, a mesma terá uma sala somente para si).

## 6. DO JULGAMENTO

A avaliação das soluções propostas será realizada em duas etapas. A **primeira etapa** será realizada por uma comissão da área técnica formada por, pelo menos, três docentes da área de Informática, que avaliará os aspectos técnicos da solução:

- A. Uso de recursos para a prototipação rápida e produtividade;
- B. Complexidade da solução proposta;
- C. Qualidade de software com tratamento de exceções e erros;
- D. Usabilidade da solução proposta;
- E. Boas práticas no desenvolvimento, seja por meio do paradigma orientado a objetos ou por meio de programação estruturada.

As avaliações técnicas ocorrerão na própria sala alocada para a equipe, sendo que, pelo menos um membro deve estar presente e apto para explicar a solução e responder aos questionamentos. A avaliação poderá ocorrer em qualquer momento do horário destinado para a mesma, conforme o cronograma.

A **segunda etapa** consiste na apresentação da solução proposta pela equipe para uma comissão julgadora e para o público. Cada equipe terá dez minutos, com tolerância de um minuto para mais ou para menos, para apresentar a sua solução. A comissão julgadora será multidisciplinar e composta por, pelo menos, dois avaliadores. O trabalho será avaliado conforme os seguintes critérios:

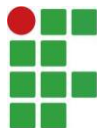
- A. Criatividade e inovação;
- B. Aderência da solução proposta ao tema do evento;
- C. Viabilidade de execução real da solução tecnológica desenvolvida;
- D. Potencial de replicação da solução e a sua escalabilidade;
- E. Qualidade da apresentação (clareza, objetividade e uso adequado do tempo).

A avaliação temática será realizada no Auditório e as equipes deverão utilizar o computador instalado pela organização no local. Durante a apresentação, será permitido o uso de PDFs e vídeos explicando e ilustrando o funcionamento da solução proposta (sistema). Caso seja possível o acesso remoto ao sistema, a equipe poderá usar este recurso. É importante ressaltar que a criação do material usado na apresentação deverá ser realizada durante o tempo da competição, e deverão ser entregues antes do término da Hackathon (o modo de entrega dos materiais da apresentação será informado durante o evento).

Caso ocorra empate entre duas ou mais equipes, será utilizado como critério de desempate a nota obtida na avaliação realizada pela comissão da área técnica. Caso persista o empate, será usado o critério da nota obtido no item E da avaliação técnica. Como último critério de desempate, será usada a ordem de inscrição (terá vantagem a equipe que se inscreveu antes).

## **7. DAS REGRAS**

- 7.1. Se uma equipe ficar com menos de 4 membros devido a desistências, a mesma será desclassificada; entretanto, os membros não desistentes podem solicitar a sua inclusão na lista de inscrições individuais.
- 7.2. As equipes não homologadas ficarão como equipes suplentes em uma lista de espera, as quais poderão ser chamadas caso haja desistências, ou caso a organização entenda que há infraestrutura suficiente para a sua participação no evento, sempre observando as demais regras do presente regulamento;
- 7.3. Caso não restem inscrições individuais, as equipes suplentes poderão ser divididas para preencher lugares vagos nas equipes com membros faltantes; nesse caso, será realizado um sorteio entre os membros da equipe suplente.
- 7.4. Nos dias que antecedem a Hackathon, será realizada uma confirmação quanto a participação das equipes via grupo de WhatsApp, devendo os líderes confirmar no tempo estipulado sob pena de desclassificação.
- 7.5. No dia do evento, será realizada uma reunião presencial com os líderes de equipe, sendo a sua presença obrigatória; caso um líder, por motivo justificado, não puder comparecer, deverá indicar um outro membro da equipe para comparecer à reunião.
- 7.6. A sala alocada para a equipe deve ser devolvida conforme recebida, sendo que a equipe deve manter a limpeza e organização ao longo do evento sob pena de desclassificação.
- 7.7. É proibido que os participantes saiam do campus durante todo o tempo destinado ao evento, sendo facultado à comissão organizadora realizar controle de presença a ser divulgado na recepção e credenciamento, e/ou durante a cerimônia de abertura;
- 7.8. É permitido que os participantes saiam do local de prova destinado à sua equipe ao longo do evento, desde que permaneça pelo menos um representante da equipe no local;
- 7.9. Em cada local de prova somente será permitida a entrada de membros das equipes que estão nele alocadas, além de membros da comissão organizadora do evento;
- 7.10. As soluções desenvolvidas e apresentadas no evento deverão ser inéditas, não podendo terem sido apresentadas em mostras científicas, trabalhos de conclusão de curso, empresas ou afins, sob pena da equipe ser eliminada do evento por plágio. Caso algum participante identifique de algum caso supracitado, deve imediatamente informar à comissão organizadora;



- 7.11. A participação no evento, através da efetivação da inscrição, implica o conhecimento e total aceitação do presente regulamento;
- 7.12. Os participantes poderão levar alimentação, mas não poderão consumir dentro do local de competição (as normas e procedimentos de uso dos laboratórios devem ser respeitadas durante o evento);
- 7.13. Quaisquer divergências ou situações não previstas neste regulamento, serão decididas de forma soberana e irrecorrível pela comissão organizadora do evento.