

# REGULAMENTO

## HACKATHON IDP

1.2023



Este documento apresenta o regulamento do Hackathon do IDP, que será realizado entre os dias **25 e 27 de maio de 2023**. É importante ressaltar que todas as regras e informações aqui contidas são válidas durante todo o período do evento. Por isso, é fundamental que os participantes leiam o regulamento completo para compreender e aproveitar ao máximo o Hackathon.

## 1. OBJETIVO

O objetivo deste Hackathon é incentivar a criatividade e o desenvolvimento de soluções inovadoras na área de Computação. O evento proporcionará uma oportunidade para os participantes aplicarem seus conhecimentos em programação e tecnologias gerais, além de promover o trabalho em equipe e a troca de experiências.

## 2. TEMA

### O USO DE TECNOLOGIAS E ALGORITMOS PARA MELHORAR EXPERIÊNCIAS NO DIA A DIA DOS ESTUDANTES DO IDP.

No primeiro dia do Hackathon, a equipe do IDP responsável pelo evento apresentará com mais detalhes o tema geral e as diferentes áreas de atuação que os participantes poderão explorar. Cada equipe terá a oportunidade de escolher qual desafio irá abordar para desenvolver sua solução. A escolha deverá ser feita dentro do prazo estabelecido pela organização do evento.

## 3. INSCRIÇÕES

- 3.1. Podem se inscrever no Hackathon estudantes regularmente matriculados no IDP nos cursos de Ciência da Computação e Engenharia de Software;
- 3.2. Estudantes de qualquer semestre podem participar;
- 3.3. As inscrições serão realizadas por meio de um formulário online disponibilizado no link: [INSCREVA-SE](#);
- 3.4. O período de inscrições vai de 10/05/2023 a 17/05/2023;
- 3.5. A participação em mais de uma equipe é proibida;
- 3.6. No ato da inscrição, a equipe cede e autoriza de forma gratuita, os direitos de utilização da imagem de todos os integrantes, assim como, os materiais e depoimentos produzidos durante o Hackathon IDP.

## 4. FORMATO DO EVENTO

- 4.1. O Hackathon ocorrerá de forma presencial nas dependências do IDP Asa Norte;
- 4.2. A duração total será de 28 horas, distribuídas ao longo dos três dias de atividades;
- 4.3. As equipes deverão ser formadas por 3 ou 4 estudantes;
- 4.4. Durante o evento, haverá palestras e workshops sobre tecnologias e ferramentas relacionadas à IA;
- 4.5. As equipes terão mentores em momentos específicos do evento para apoio e suporte no desenvolvimento da solução.

## 5. REGRAS

- 5.1. As equipes deverão desenvolver soluções originais e inovadoras na área do desafio proposto, utilizando as tecnologias e ferramentas disponibilizadas durante o evento;
- 5.2. Cada desafio terá uma API para consulta a um banco de dados com informações úteis para as equipes desenvolverem suas soluções;
- 5.3. O uso de softwares piratas é estritamente proibido;
- 5.4. As equipes poderão utilizar recursos externos, como APIs, bibliotecas e frameworks, desde que sejam de uso público e gratuitos;
- 5.5. A equipe define quais stacks de desenvolvimento serão utilizadas;
- 5.6. É permitido o uso de computadores pessoais pelos participantes. Caso o estudante não tenha acesso a um computador pessoal, este deverá entrar em contato com a equipe do IDP com antecedência mínima de 3 dias para o início do evento;
- 5.7. O desenvolvimento da solução só pode ser iniciado após autorização da comissão organizadora, de acordo com a programação do Hackathon;
- 5.8. Não é permitida a mudança de equipe após o início da competição;
- 5.9. Não é permitido consultar ou receber ajuda de qualquer forma de pessoas externas à competição;
- 5.10. É obrigatória a presença dos participantes no local da competição durante toda a programação do Hackathon, salvo em casos de emergências, questões de saúde ou outras circunstâncias imprevistas que impossibilitem a presença. Em tais casos, os participantes devem informar a organização do evento com antecedência e apresentar justificativa válida;
- 5.11. Será desclassificada do evento a equipe que não seguir as regras estabelecidas no presente regulamento;
- 5.12. É possível que haja desclassificação individual em caso de desrespeito às regras do evento sem que a equipe seja penalizada, continuando normalmente com um participante a menos;
- 5.13. Será emitido certificado de participação para os integrantes que participarem de todo o programa, até o resultado final e premiação. O certificado poderá ser utilizado para receber horas de atividades complementares;
- 5.14. Cada time deverá submeter uma única solução, dividida em dois componentes, o projeto (por meio de um link para o que foi produzido em um repositório do github) e uma demo/apresentação com a descrição da ideia;
- 5.15. Ao se inscreverem para participar do Hackathon IDP, todos os membros da equipe devem estar cientes e concordar integralmente com os termos estabelecidos neste regulamento. O ato da inscrição implica na aceitação total das regras por parte dos participantes.

## 6. AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES

- 6.1. A avaliação das soluções propostas será realizada por uma comissão julgadora, formada por docentes, mentores e membros da organização do IDP;
- 6.2. A comissão julgadora terá total autonomia para avaliar as soluções apresentadas. Os critérios de avaliação serão:
  - 6.2.1. Criatividade, inovação e impacto da solução apresentada;
  - 6.2.2. Clareza, objetividade e qualidade da apresentação da solução;
  - 6.2.3. Qualidade da arquitetura e da implementação do código, incluindo padrões de escrita, clareza nas linhas de código e organização;
  - 6.2.4. Usabilidade, funcionalidade, eficiência e desempenho da solução desenvolvida;
  - 6.2.5. Uso correto de tecnologias e ferramentas adequadas;
  - 6.2.6. Trabalho em equipe e colaboração entre os membros da equipe;
  - 6.2.7. Capacidade de resposta e solução de problemas apresentados pelos avaliadores durante a apresentação;
  - 6.2.8. Adaptação às regras estabelecidas pela organização do evento;
  - 6.2.9. Testes e validação adequados do código desenvolvido;
  - 6.2.10. Documentação clara e completa do código.
- 6.3. Na divulgação dos resultados da avaliação, a organização irá anunciar apenas as três equipes vencedoras, classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar. É possível que as equipes recebam, posteriormente, feedbacks individualizados quanto às soluções apresentadas, atividade essa desvinculada da programação normal.

## 7. PREMIAÇÃO

- 7.1. As três equipes que apresentarem as soluções mais inovadoras e promissoras receberão prêmios, que serão divulgados posteriormente pela organização do evento;
- 7.2. A avaliação das soluções será feita de forma independente do número de integrantes na equipe. A quantidade de participantes será considerada uma decisão da equipe no momento da inscrição e não influenciará na avaliação da solução apresentada.

## 8. PROGRAMAÇÃO DO HACKATHON

O Hackathon será realizado nos dias 25/05/2023, 26/05/2023 e 27/05/2023 com horários e agendas específicas para cada dia, de acordo com a tabela abaixo.

1º Dia   25/5	2º Dia   26/5	3º Dia   27/5
18:00 - 18:15 Credenciamento  18:15 - 18:30 Abertura 18:30 - 19:30 Workshop 19:30 - 20:00 Coffee Break  20:00 - 21:00 Reunião de alinhamento das equipes	18:00 - 20:00 Maratona  20:00 - 21:00 Jantar  21:00 >  Maratona 	07:00 - 08:00 Café da Manhã  08:00 - 12:00 Maratona  12:00 - 13:00 Almoço  14:00 - 17:00 Maratona  17:00 - 18:00 Demo  18:30 > Resultados e premiações 

## 9. OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPANTES

- 9.1. No momento do credenciamento, cada integrante da equipe deverá doar 1 kg de alimento não perecível ou um casaco (ou qualquer outro item para proteger do frio). Este material será doado a uma instituição definida pela comissão organizadora.
- 9.2. Zelar pelo bom ambiente do evento, mantendo uma postura profissional e respeitosa em relação aos demais participantes, mentores e organizadores.
- 9.3. Respeitar todos os participantes, independentemente de suas diferenças culturais, étnicas, de gênero, religiosas, políticas ou outras, evitando qualquer forma de discriminação, preconceito ou assédio.
- 9.4. Zelar pela integridade das instalações e equipamentos disponibilizados para o Hackathon, evitando qualquer dano ou prejuízo.
- 9.5. Cumprir rigorosamente as regras estabelecidas pela organização do evento, incluindo prazos, horários, normas de conduta e todas as disposições deste Regulamento.
- 9.6. Cooperar com a organização do evento no que for necessário para o bom andamento do Hackathon e para a solução de eventuais problemas ou impasses.

## 10. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 10.1. A organização do evento se reserva o direito de cancelar o Hackathon em caso de falta de inscrições ou outras eventualidades que impeçam a realização do evento.
- 10.2. A participação no Hackathon implica na aceitação deste regulamento pelos participantes.
- 10.3. Todos os direitos de propriedade intelectual das soluções desenvolvidas durante o Hackathon serão da instituição promotora do evento, o IDP, não sendo permitida a utilização das soluções ou qualquer elemento vinculado ao evento pelos participantes para fins comerciais ou não autorizados sem a prévia e expressa autorização da instituição.
- 10.4. Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização do evento, cujas decisões são finais e irrecorríveis

Canal de comunicação: [projetosespeciais@idp.edu.br](mailto:projetosespeciais@idp.edu.br)

