

2017

BREAKING DEV

48 HORAS DE
PROGRAMAÇÃO

REGULAMENTO

Organizado por:



Núcleo de Estudantes de Engenharia de Telecomunicações
e Informática do Instituto Superior Técnico

O que é o BreakingDev?

Resumidamente é uma competição de programação com a duração de 48 horas nas quais os participantes terão de desenvolver um projeto à sua escolha e serão avaliados conforme o que fizeram nesse tempo.

Mais em concreto, o BreakingDev é uma competição saudável que pretende ter um ambiente competitivo, ainda que o nosso objetivo seja que os participantes saiam do evento recompensados mesmo que não tenham sido os vencedores. Existirão várias atividades adicionais, paralelas ao evento, que irão passar por workshops ou outros pequenos concursos, podendo estar, ou não, relacionados com programação. Vamos criar um ambiente animado e descontraído para os concorrentes que lhes permita trabalhar de forma calma, mas também para que se possam divertir quando assim desejarem.

O evento vai decorrer de 22 a 24 de Setembro de 2017, no Instituto Superior Técnico – Campus do Taguspark em Oeiras.

A organização do evento é da responsabilidade do NEETI-IST, Núcleo de Estudantes de Engenharia de Telecomunicações e Informática do Instituto Superior Técnico.

Informação detalhada sobre o evento, contactos e outros dados estão disponíveis nos meios de comunicação oficiais do evento:

Site do evento: <http://www.breakingdev.pt/>

Facebook do NEETI: <https://www.facebook.com/NEETI.IST/>

Facebook do BreakingDev: <https://www.facebook.com/BreakingDev/>

Regulamento e formato da competição

Participantes

O BreakingDev orgulha-se de ser o primeiro hackathon na área de Lisboa direcionado exclusivamente a estudantes do Ensino Superior. Como tal, apenas podem participar alunos de Licenciatura ou Mestrado, qualquer que seja a sua faculdade, área de estudos ou idade.

Formato da competição

Após todos os participantes estarem acolhidos no evento, é dado início à competição. Esta está distribuída em duas categorias:

- Web – Destinada ao desenvolvimento de aplicações ou serviços web;
- Jogos – Destinada ao desenvolvimento de jogos para qualquer plataforma.

Cada categoria terá uma equipa vencedora, com direito a um prémio por membro da equipa. As categorias terão prémios de igual valor relativo que serão anunciados pela organização em momento oportuno. Será indicado mais abaixo neste documento como é que cada candidato a participante pode indicar qual a categoria na qual quer desenvolver o seu trabalho.

Ideia

Todas as ideias são boas. Os participantes podem desenvolver o projeto que quiserem durante o evento. No entanto, serão avaliados na categoria que pretenderem e que acharem mais apropriada à sua ideia.

Pré-inscrição

De forma a selecionarmos as ideias mais cativantes, os interessados em participar terão de fazer uma pré-inscrição onde irão adiantar alguns dados e descrever o projeto que querem fazer mais detalhadamente, sendo ainda nesta que indicarão em que categoria pretendem participar. O principal critério para a escolha dos participantes é a originalidade da ideia.

Um participante pode inscrever-se em equipa, de 2 a 4 pessoas, ou inscrever-se individualmente.

Todas as inscrições são feitas pelo site do BreakingDev, onde é necessário criar uma conta de utilizador.

Para as inscrições de equipa um dos membros cria a equipa, ficando o capitão da mesma e pode convidar os restantes membros, ou aceitar outros participantes que não tenham equipa, se assim entender.

No caso de um participante não ter equipa, a nossa plataforma online permite encontrar equipas dispostas a receber membros. O participante preenche os seus dados e envia ao capitão da equipa a sua “candidatura”. Fica ao critério do capitão aceitar ou não.

A inscrição está dividida em duas fases, com as respetivas datas anunciadas pelos meios de comunicação da organização. Ao efetuar este processo de inscrição, o participante consente com este regulamento.

Participação

Depois de feita a seleção dos participantes, estes serão contactados pela organização com mais informações.

A participação no evento tem o custo base de 10€ por pessoa e o pagamento é efetuado apenas após a confirmação da seleção, ou seja, somente as equipas selecionadas terão de efetuar o pagamento. Este pagamento pode ser efetuado de várias maneiras, que posteriormente serão comunicadas aos selecionados.

Check-In

À entrada do evento os participantes vão receber os seus cartões de identificação para que se possam deslocar pelo campus e pelos espaços alocados para o evento livremente.

A Competição

Durante o evento, haverá dois “checkpoints de trabalho”, que irão consistir no seguinte:

Até ao fim das primeiras 18 horas de competição (10:00 de Sábado), todas as equipas têm que submeter uma primeira *release* para um repositório privado no *Github*. Terá que haver uma nova submissão até ao fim de 32 horas de competição (00:01 de Domingo) e, por fim, uma terceira no final do evento, que coincidirá com a entrega final. Esta submissão tem de ser feita pelo capitão da equipa. No entanto encorajamos o resto dos membros da equipa a usarem o repositório regularmente como forma de monitorizar o seu progresso e partilharem conteúdo, para além das *releases* obrigatórias. O repositório será exclusivo da equipa e estará disponível durante todo o evento.

Esta imposição serve para a organização garantir que o trabalho está a ser desenvolvido durante o evento, pois queremos que os participantes trabalhem durante o tempo que estão connosco e que não venham apenas “passear as suas *apps*”. Assim promovemos alguma justiça entre os concorrentes e garantimos igualdade de condições para todos.

Alguns materiais de apoio são autorizados a serem preparados previamente, como é o caso de ícones, ficheiros de áudio ou *soundtracks*. Também é permitido o uso de *plugins* e/ou *frameworks*, mesmo que estas gerem código automaticamente. Cada caso omissa será decidido individualmente pela organização, sendo cada nova decisão comunicada aos participantes e aplicada de igual modo para todos.

Os participantes que falharem estes checkpoints estão sujeitos a escrutínio por parte da organização, podendo ficar excluídos da avaliação final. Da mesma forma, caso fique comprovado que a larga maioria do trabalho foi feito fora do evento, a organização pode excluir os participantes da avaliação. Os mesmos podem ser chamados para defender a sua posição caso possam comprovar de outra forma que trabalharam durante o evento, cabendo sempre à organização a decisão final.

No final do evento os repositórios serão apagados. O código não será disponibilizado a nenhuma entidade, incluindo a organização. O código é propriedade intelectual dos participantes, que se comprometem a não usar nenhum material protegido por *copy-right*, ou usado de forma ilegal. A qualidade do mesmo não será alvo de avaliação por parte do júri.

Apesar de tudo isto, os patrocinadores do evento são livres de usar as informações de contacto fornecidas à organização para contactar os participantes de uma equipa caso estejam interessados na ideia desenvolvida. O processo a partir deste ponto é da exclusiva responsabilidade dos participantes e da empresa envolvida, ficando a organização do evento alheia ao mesmo.

Apresentação e Avaliação

Passadas as 48 horas de programação, cada equipa terá a oportunidade de apresentar o trabalho que esteve a fazer. Isto pode ser feito como cada um entender: pode passar uma demonstração de funcionalidade da *app*, uma explicação mais teórica, ou outra qualquer maneira que cada equipa achar apropriada. Terão um tempo limite de 150 segundos (2 minutos e meio) para efetuar essa apresentação. Serão permitidas questões do júri após este período.

O júri será constituído por 3 a 4 elementos que serão anunciados pela organização conforme a categoria em avaliação. Serão tidos em consideração os seguintes aspetos na hora da deliberação do vencedor:

- Originalidade da ideia;
- Funcionalidade do projeto no momento da apresentação;
- Aspeto do projeto no momento da apresentação;
- Apresentação efetuada.

No final das apresentações e após deliberação do júri os vencedores serão anunciados assim como decorrerá a entrega dos respetivos prémios.

Prémio do Evento

Existirá um prémio, a anunciar posteriormente, denominado prémio do evento, que será sorteado a um participante, de entre todos os inscritos, pelo que todos terão igual probabilidade de o ganhar.

Normas gerais

A segurança e conforto dos participantes é da responsabilidade da organização. Serão fornecidas refeições a todos os participantes e haverá sempre outras comodidades disponíveis.

Haverá no recinto espaço reservado para os participantes descansarem, no entanto recomendamos que cada um traga os bens que achar necessário, como saco-cama e/ou produtos de higiene pessoal, e ainda medicação. Também estarão disponíveis balneários para quem quiser tomar duche.

Para ajudar a garantir a comodidade de todos os envolvidos, a organização proíbe de entrarem no recinto os seguintes:

- Álcool, drogas ou outras substâncias ilícitas;
- Armas de fogo ou brancas;
- Qualquer outro objeto que a organização considere que está a afetar negativamente o decorrer do evento ou os outros participantes.

A organização reserva o direito de expulsar do evento qualquer participante que não cumpra com este regulamento, sem direito a indemnização.

Haverá locais específicos para os participantes guardarem produtos que considerem de valor, pelo que a organização não se responsabiliza por objetos perdidos ou roubados, ainda que irá reunir esforços para que estas situações não se verifiquem.

No ato da inscrição, ao consentir com este regulamento, o participante autoriza a captação e partilha de imagens e/ou voz por qualquer meio, tanto pela organização como pelos patrocinadores do evento.

No caso dos menores de idade que queiram participar, é necessária uma declaração (previamente disponibilizada pela organização) assinada pelo responsável legal do menor, autorizando a participação do mesmo e declarando que é responsável por qualquer ação do menor.

A organização pode alterar este regulamento a qualquer momento, bem como tomar uma decisão para uma situação omissa do mesmo. O anulamento de um ponto deste regulamento não afeta os restantes.