

IST DEVELOPERS CHALLENGE

BREAKING **D**EV

DE 30/9
A 2/10

IST
TAGUSPARK

48 HORAS DE PROGRAMAÇÃO E DESIGN
PARA JOVENS UNIVERSITÁRIOS DE TODO
O PAÍS.

Organizado por:

**NEETi**

Núcleo de Estudantes de Engenharia de Telecomunicações e Informática

Índice

NEETI 101 – Uma introdução ao Núcleo de Estudantes.....	2
A ideia por detrás do BreakingDev	3
Calendarização do evento.....	4
Formato da competição	5
Local	8
Programa de Voluntariado.....	9
Patrocinadores	10
Grafismos do evento	12
Considerações finais	13

NEETI 101 – Uma introdução ao Núcleo de Estudantes

O NEETI é um grupo de estudantes reunidos com dois propósitos principais: Ajudar os alunos com as suas necessidades e desenvolver as suas competências extracurriculares. Apesar de parecer um objetivo amplo, orgulhamo-nos de poder afirmar que é continuamente cumprido, ano após ano.

Esta ajuda traduz-se de várias maneiras, desde o apoio curricular aquando da realização dos projetos exigidos nas várias cadeiras do curso, até questões mais simples, como o planeamento do calendário escolar ou problemas de qualquer outra ordem que os alunos possam ter, foi assim ao longo dos nossos 10 anos de existência e continuará a ser. Sempre prezámos por ser um núcleo muito presente e perto dos alunos. A maior prova que temos, é que a porta da nossa sala no Campus do Taguspark está sempre aberta a qualquer pessoa.

Mais alguns dos nossos projetos e atividades podem ser consultados no nosso *website*: neeti.tecnico.ulisboa.pt

A ideia por detrás do *BreakingDev*

O *BreakingDev* é uma competição de programação, decorrida num período de 48 horas, em que os participantes terão liberdade de fazer o projeto que entenderem, e serem avaliados entre as categorias proporcionadas.

A ideia de uma competição de programação não é nova. Está bastante presente no mundo empresarial, como uma forma algo dissimulada de contratar talentos. E é compreensível o porquê de as empresas o fazerem, já que podem testar os “candidatos” mesmo à sua frente, e de acordo com as suas necessidades.

No entanto, estas atividades têm como público-alvo jovens recém-formados ou estudantes mais experientes. E é aqui que nos diferenciamos. Esta atividade pretende atrair jovens universitários de todo o país, para uma competição num ambiente mais informal do que o promovido pelas empresas. Já tivemos oportunidade de estar presentes em algumas competições semelhantes, e pudemos constatar que o potencial máximo de um aluno é atingido quando consegue ter à sua volta um ambiente mais familiar, bem como a liberdade de poder trabalhar no projeto que mais gosta.

Calendarização do evento

O *BreakingDev* terá lugar durante 3 dias, com início na sexta-feira, dia 30 de Setembro e final no Domingo, dia 2 de Outubro de 2016.

Durante o início da tarde de sexta-feira será o *check-in* dos participantes, boas-vindas e sessão da abertura, ficando o início oficial da competição para meio da tarde. O resto do dia será mais leve em termos de atividades extra. O nosso interesse é que os participantes se ambientem e se conheçam. As refeições ao longo dos dias são asseguradas pela organização.

Talvez o dia mais importante, Sábado, em que vão decorrer *workshops* de temáticas que os participantes estejam interessados, isto vai ser apurado através de um inquérito na altura da inscrição. Queremos envolver toda a comunidade académica neste dia; os *workshops* são abertos a visitantes, e desejamos que os participantes exponham o trabalho desenvolvido até aí.

No Domingo, será o final do evento. Durante a tarde serão feitas as apresentações dos trabalhos desenvolvidos e a avaliação do júri, terminando com a entrega dos prémios aos vencedores.

Formato da Competição

Para facilitar a compreensão do formato da competição dividimos os elementos chave por ordem cronológica dos acontecimentos.

- Seleção dos participantes

De forma a elevarmos a qualidade dos projetos apresentados, será feita uma pré-inscrição. Os participantes podem-se inscrever em equipas de 3 a 5 elementos ou individualmente.

Para as equipas, será pedido uma breve descrição do projeto que pretendem realizar.

Para as inscrições individuais, queremos saber quais os seus *skills* mais valiosos, para serem englobados numa equipa que procure alguém com esses conhecimentos. Ou caso se justifique, serão feitas equipas só com estas pessoas.

O critério para a admissão dos participantes será a originalidade e utilidade do projeto. Caso haja dúvidas sobre os projetos, podem ser feitas perguntas aos candidatos.

- Inscrição dos participantes

Caso sejam selecionados, os candidatos vão receber um convite para participarem no evento. Ainda estamos a analisar a necessidade de pagamento de uma taxa de inscrição por participante, mas é uma situação que queremos evitar. Serão admitidos no máximo 100 participantes, e as nossas estimativas são sempre feitas em função deste número.

- *Check-in*

À chegada ao evento, as equipas vão receber credenciais que lhes permitem acesso às áreas exclusivas dos participantes, bem como a todas as outras atividades que decorrem durante o evento. Também será feita uma inscrição final para cada equipa, com o nome da equipa e outras informações.

- Durante o evento

Haverá vários “checkpoints”, em que as equipas terão de submeter para um repositório *Github* o código correspondente ao projeto que estão a realizar.

Este passo é incomum nestas competições, no entanto funciona como uma forma de assegurar que os participantes realmente desenvolveram o trabalho durante as 48 horas designadas.

- Avaliação dos projetos

A avaliação será distribuída em 3 temáticas diferentes, daqui em diante denominadas por categorias. A equipa, aquando do *check-in* no evento, poderá indicar em qual dos temas pretendem competir.

As categorias são:

- *Logos*
- *Website / WebApp*
- *Mobile App*

A divisão em categorias permite fazermos uma avaliação mais justa, já que por vezes não é correto em termos técnicos comparar aplicações desenvolvidas para telemóvel com *websites*.

Para situações em que um projeto se enquadre em duas categorias, como por exemplo, um jogo para telemóvel, a equipa deve escolher em qual categoria é que o seu trabalho está mais enquadrado.

- Júri

Serão convidadas figuras de relevo nas categorias em concurso para efetuarem a avaliação de cada projeto.

Os critérios de avaliação serão decididos pela organização, em acordo com os jurados.

- Prêmios

Serão atribuídos prêmios a uma equipa vencedora para cada categoria. O prémio será apropriado a essa categoria, no entanto ainda estão para ser determinados. Igualmente como forma de atrair participantes, está a ser contemplada a possibilidade de um prémio monetário.

- Challenges Adicionais

Para além das categorias a concurso, haverá prêmios adicionais de menor valor para equipas que se tenham destacado.

Um destes prêmios será o **A+ Challenge** que pretende recompensar uma equipa não-vencedora nas categorias base, mas cujo projeto tenha reconhecido valor e utilidade para toda a comunidade académica.

Outro prémio adicional será o **Crowd Award**, que será escolhido pelos participantes, com recurso a um sistema de votos, à equipa que mais se destacou durante todo o evento.

- Convívio

Para além do concurso, pretendemos que haja sempre convívio entre os participantes, tanto num espírito de *networking*, como simplesmente de troca de conhecimentos. Serão promovidas algumas atividades para estimular o diálogo entre os concorrentes.

- Mentorado e Workshops

Como pretendemos que este evento tenha impacto sobre alunos mais novos, achamos importante que haja mentores que possam ajudar os participantes com as tecnologias que usarem. Isto poderia ser aliado a um sistema de *workshops* que seriam lecionados nas semanas que antecedem o evento, também como forma de divulgação do evento. Estes *workshops* teriam um tópico adequado às temáticas em competição no evento, como por exemplo: *workshops* de *Unity*, *Android*, *iOS* e *HTML*.

Local

O *BreakingDev* irá realizar-se no Campus do Taguspark do Instituto Superior Técnico, em Oeiras. O átrio central do edifício é uma zona onde se realizam vários grandes eventos durante todo o ano e tem recebido rasgados elogios de vários visitantes.

O NEETI tem sede neste campus, o que facilita a logística e organização do evento. O campus também oferece vantagens aos participantes: o espaço é amplo, aberto e com luz natural, o que facilita o trabalho durante longos períodos de tempo. Ainda tendo em conta as 48 horas de duração, haverá sítios próprios para os participantes dormirem e balneários para tomarem duche.

A deslocação dos participantes pode ser feita em veículos próprios, no entanto, e tendo em atenção esta limitação do campus, queremos assegurar um serviço de autocarros que faça a ligação entre o centro de Lisboa e o Taguspark, à semelhança do serviço que está disponível para os alunos durante o tempo regular de aulas.



Programa de Voluntariado

Este evento exige a presença de membros da organização durante as 48 horas em que tem lugar, bem como antes e depois para preparação e limpezas respetivamente.

O NEETI não tem membros suficientes para satisfazer algumas necessidades menos urgentes em termos de organização, mas também importantes para o evento, como por exemplo as refeições para os participantes.

Estas necessidades serão suprimidas com recurso a voluntários. Será aberto um programa de voluntariado para todos os membros da comunidade académica que queiram participar na organização. Para além da experiência que os voluntários vão adquirir, esta é outra maneira de atrair a atenção dos alunos para o evento.

Patrocinadores

Um evento desta natureza concentra sempre alunos altamente motivados e com conhecimentos técnicos variados, desde as telecomunicações ao design. Esta conjugação é algo difícil de obter, pelo que, posa uma oportunidade para as empresas interessadas de exporem o seu trabalho e terem contacto com alunos de várias áreas.

Também consideramos essa presença de valor para os alunos, portanto disponibilizamos às empresas várias formas de poder participar no nosso evento, conforme as suas necessidades e objetivos.

- *Award Sponsor*

Neste nível, um patrocinador será o responsável por uma das categorias a concurso, à escolha consoante a disponibilidade. O nome da empresa será associado a essa categoria. A empresa também fica responsável pelo prémio não-monetário a atribuir ao vencedor e por integrar uma pessoa da empresa no júri da competição.

Presença do logotipo empresarial nos *banners*, cartazes e outros meios publicitários durante a divulgação do evento, tal como no website que vai existir.

Caso deseje, a empresa pode estar presente no evento com uma banca de divulgação durante os 3 dias e/ou oferecer brindes publicitários aos participantes.

Possibilidade de organizar um *workshop* antes e/ou durante o evento sobre um tema relacionado com a categoria escolhida.

Os *Award Sponsors* estão limitados às 3 categorias em concurso, sendo que uma empresa apenas pode patrocinar uma categoria.

- *Challenge Sponsor*

Neste nível, um patrocinador será o responsável pelo **A+ Challenge**, que, relembramos, pretende recompensar o projeto, de entre todas as categorias principais, com maior impacto na comunidade acadêmica. O nome da empresa será associado a esse *challenge* e a mesma fica responsável pelo prêmio não-monetário a atribuir ao vencedor.

Presença do logotipo empresarial nos *banners*, cartazes e outros meios publicitários durante a divulgação do evento, tal como no website que vai existir.

Caso deseje, a empresa pode estar presente no evento com uma banca de divulgação durante os 3 dias e/ou oferecer brindes publicitários aos participantes. Bem como organizar um *workshop* durante o evento.

Possibilidade de organizar um *workshop* antes e/ou durante o evento sobre um tema relacionado com a categoria escolhida.

- *Meal Sponsor*

Para um evento com a duração de 3 dias, em que os participantes são convidados a permanecer no edifício durante 48 horas, as refeições tornam-se essenciais.

Neste nível, o patrocinador terá a presença do seu logotipo empresarial nos cartazes e outros meios publicitários durante a divulgação do evento, tal como no *website* que vai existir.

No entanto, compromete-se a assumir o encargo financeiro de uma refeição para os participantes e *staff*, ou a entregar a refeição, caso seja essa a sua área de negócio.

- *Sponsor*

Neste nível, o patrocinador terá a presença do seu logotipo empresarial no *website* que vai existir com toda a informação sobre o evento.

Caso deseje, a empresa pode estar presente no evento com uma banca de divulgação durante 1 dia a definir e/ou oferecer brindes publicitários aos participantes.

Grafismo do evento

Como parte das competências que gostamos que os nossos membros adquiram durante a organização de eventos, os grafismos do evento são feitos por nós, e não por um serviço exterior.

Aqui fica um exemplo de um cartaz feito já para o evento, ainda sujeito a alterações futuras.



Considerações Finais

O público-alvo deste evento são alunos de 1º e 2º ciclo de cursos na área da Informática, um pouco por todo o país. Por questões geográficas, a zona da Grande Lisboa, será alvo da maior parte dos nossos esforços de divulgação. No entanto, já contamos com o apoio de outros núcleos de estudantes, como o Núcleo de Estudantes de Informática da Universidade de Coimbra, para ajudar com a divulgação noutras zonas do país.

Pretendemos que este evento se dispute num ambiente de competição saudável, em que os participantes desenvolvam trabalho que talvez noutras condições nunca realizassem, ou simplesmente, que iniciem aquelas ideias que têm há anos. Para além da competição, também temos interesse que os concorrentes conheçam outros alunos, que muito provavelmente, partilham interesses e experiências.

Esta será a 1ª Edição deste evento, como tal, é um desafio mesmo para nós, membros do NEETI. No entanto, temos ao longo dos anos participado na organização de outros eventos de larga escala, como a Semana Empresarial e Tecnológica, o que nos confere alguma experiência e nos leva a crer que o evento irá decorrer pelo melhor.

Este evento é da inteira responsabilidade do NEETI e dos seus membros, estamos disponíveis para esclarecer qualquer dúvida, através dos seguintes contactos:

- Tomás Jacob (Presidente do NEETI)
918189575
tomas.j.martins@tecnico.ulisboa.pt
- Filipe Fernandes (Vice-Presidente do NEETI)
913667648
filipe.r.fernandes@tecnico.ulisboa.pt

Ou então para o nosso *email*: geral@neeti.tecnico.ulisboa.pt

Também estamos disponíveis em várias redes sociais:

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

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/neerci>

Youtube: https://www.youtube.com/channel/UCdpC_uftQikmRw3-N8fV2lg