

HACKATHON

2º Hackathon da UNIT

- **Abertura:** 08/09/2015 às 19:00 Auditório do Bloco C.
- **Encerramento:** 12/09/2015 às 17:00 Minishopping.

➤ Hackathon

O Hackathon é uma “concorrência” ou “maratona” de programação para promover a criação e o desenvolvimento de novos aplicativos e serviços baseados nas tecnologias para produtos móveis. Esta concorrência tem como foco principal a criação de soluções inovadoras e criativas para trazer as facilidades e praticidades para o dia-a-dia dos profissionais brasileiros. Espera-se que sejam desenvolvidos novos conceitos de aplicativos ou serviços para serem utilizados por profissionais, estudantes, instituições, entre outros, facilitando e integrando suas atividades diárias, dentro das categorias: melhor *App UNIT* e melhor *App Windows Phone*.

Todas as soluções propostas desenvolvidas durante o evento serão analisadas pela comissão julgadora, que será constituída por profissionais da área da computação, especialistas nas várias áreas de conhecimento relativas a produtos e serviços móveis e também por convidados especiais. Cada profissional da comissão julgadora atribuirá sua nota para cada solução apresentada de acordo com os seguintes critérios: Criatividade, Experiência e Desenvolvimento.

1. Inscrições

Caso você tenha conhecimentos em algumas das seguintes habilidades:

- ✓ programação/desenvolvimento de aplicativos móveis;
- ✓ *design* gráfico;
- ✓ gestão de projetos e de equipes de desenvolvimento de *software*.

E tenha interesse em desenvolver um protótipo de solução móvel, a Coordenação dos Cursos de Computação da UNIT, o convida a participar dessa concorrência.

2. Infraestrutura

A coordenação dos Cursos de Computação juntamente da Instituição fornecerá parte da infraestrutura necessária para a execução da concorrência contando no que se refere: mesas, cadeias, alguns pontos de energia elétrica, Internet, microfone, *datashow* e telão. É recomendado que os participantes utilizem seus computadores e ferramentas necessárias pessoais, como extensões. Além disso, os convidados serão integralmente responsáveis pelos objetos ou equipamentos cedidos para uso durante as atividades da concorrência. A coordenação não se responsabilizará por objetos ou equipamentos pessoais que forem trazidos pelos participantes.

3. Benefícios

Será fornecido a cada participante um certificado de participação, além de eventuais brindes promocionais a serem divulgados no decorrer do Evento.

4. Dinâmica do Hackathon

O evento deverá seguir a seguinte agenda:

- ✓ Os participantes deverão se agrupar em equipes de 03 a 06 pessoas que deverão ser definidos no dia do evento e comunicados à organização até às 07h45min. É obrigatório que todos os participantes mantenham uma conduta ética adequada dentro do evento, passível de desclassificação da concorrência, caso apresentem motivos que firam o bom desempenho das atividades, ou que a organização do evento considere irregular.
- ✓ Será ainda obrigatório que todos os participantes mantenham visíveis as suas credenciais durante todo o período, e em todo o espaço do evento. Todo convidado a participar do evento concorda em ceder para a UNIT uma licença de uso de sua imagem, para ser utilizada pelos meios de comunicação pelo prazo de 01 (um) ano a contar da data da concorrência.
- ✓ Cada equipe identificará um membro para apresentar a solução desenvolvida à comissão julgadora no formato de “PITCH”. Obedecendo a ordem de chegada de cada inscrição para as apresentações.
- ✓ O tempo de duração máximo de cada “PITCH” será computado e divulgado em função do número total de propostas a serem apresentadas (sendo limitado em no mínimo 3min e no máximo 5min). As apresentações seguirão a ordem em que as propostas de solução foram inscritas.

5. Classificação

A comissão atribuirá notas a todas as soluções apresentadas durante os “PITCH” conforme a tabela de Critérios com os respectivos PESO e NOTA.

Tópico	Detalhe	Peso	Nota			
Criatividade	O nível de inovação e criatividade da solução proposta é:	40	Muito Baixo	Baixo	Alto	Muito Alto
			55	89	144	233
Experiência	A solução tem uma experiência de navegação e usabilidade inovadora e atraente para os usuários:	20	Muito Baixo	Baixo	Alto	Muito Alto
			8	13	21	34
Desenvolvimento	A solução desenvolvida apresenta uma qualidade de acabamento e performance:	40	Muito Baixo	Baixo	Alto	Muito Alto
			1	2	3	5

Sendo considerada como a NOTA de cada proposta a somatória multiplicada pelo fator PESO de todas as notas atribuídas. Para obtenção da NOTA FINAL será ainda acrescida à NOTA a ordem em que as propostas de solução foram inscritas para apresentação à comissão julgadora.

$$\text{NOTA FINAL} = \left[\left(\begin{matrix} \text{Criatividade} \\ + \\ \text{Desenvolvimento} \end{matrix} \right) \times 40 + (\text{Experiência}) \times 20 \right] + (20 - \text{Ordem de Inscrição})$$

Todos os participantes manterão os seus direitos e poderão fazer uso de suas soluções propostas da maneira que melhor lhes interessar, não havendo nenhum vínculo ou direito garantido ou cedido a Coordenação.

6. Comissão Avaliadora

Marcos Wandir.

Carla Almeida.

CIO.

7. Premiação

Categoria	Premiação
<i>App Unit</i>	R\$1.000,00
<i>Melhor Aplicativo para Windows Phone</i>	01 Aparelho Celular + <i>Kit Microsoft</i>