

Edital do C3HACK Compasso 2019

1. Sobre o Evento

a. Descrição

O C3HACK é um Hackathon do C3 em parceria com a Compasso, será uma jornada de inovação onde equipes terão como objetivo resolver um desafio durante uma maratona de desenvolvimento integrada ao cronograma da IX SAICC - 9ª Semana Acadêmica Integrada das Ciências Computacionais.

Um Hackathon é caracterizado por uma competição, e nesta edição do C3HACK, serão oito equipes de cinco participantes que terão como objetivo resolver um problema durante 24 horas. A solução criada envolve a criatividade da ideia, o desenvolvimento do projeto, software e ou até plataforma web, tudo para cobrir requisitos e atender o objetivo final proposto no dia do evento.

O desafio possuirá como tema: **CONSUMO E SOCIEDADE**. Os detalhes do desafio serão explicados durante a apresentação formal no primeiro dia, Sábado, 24 de agosto de 2019.

Para maiores informações é indicado que o participante acesse o site: <http://saicc.c3.furg.br/c3hack>, onde está disponível o cronograma do evento.

b. Método de Inscrição

A inscrição será feita via Google Forms, iniciando no dia 15 de julho e encerrando no dia 18 de agosto. Ao total, 40 participantes serão selecionados a partir dos inscritos, formando 8 equipes de 5 integrantes. O evento não possuirá taxa de inscrição. Os participantes deverão comparecer para o credenciamento a partir das 9 horas do dia 24 de agosto de 2019.

c. Data, Hora e Local

O evento ocorrerá nos dias 24 e 25 de agosto de 2019 no Centro de Ciências Computacionais (C3) localizado na Universidade Federal do Rio Grande (FURG) em Rio Grande, RS. O Hackathon inicia às 9 horas de

Sábado, 24 de agosto de 2019, e se encerra às 19 horas de Domingo, 25 de agosto de 2019.

2. Sobre a Definição de Equipes

a. Organização de Equipes

No momento da inscrição o participante deverá escolher um dos 3 papéis que poderá desempenhar durante o evento (Desenvolvedor, Designer e Empreendedor). No dia, de acordo com sua escolha receberá um crachá de identificação, facilitando na escolha dos equipes.

Cada equipe será composta por 5 integrantes, sendo: 3 Desenvolvedores (crachá Azul), 1 Designer (crachá Verde) e 1 Empreendedor (crachá Amarelo) obrigatoriamente. A escolha das equipes será feita no início do Hackathon, os participantes deverão se organizar conforme afinidades e compatibilidade de habilidades.

Aqueles que porventura não montarem uma equipe completa durante o período disponibilizado, não se preocupem que a Organização auxiliará. No período de credenciamento e divisão das equipes, é recomendado que os participantes conversem e se conheçam melhor, facilitando assim a formação das equipes.

3. Sobre Alimentação

Durante o evento, em alguns momentos, estarão disponíveis mesas com café, bolachas e frutas. Cada equipe receberá um kit contendo alguns itens para alimentação, além disso cada equipe receberá 2 pizzas tamanho família para o período da madrugada.

Disponibilizamos tempo no cronograma para almoços nos dois dias, sendo estes de responsabilidade do participante, recomendamos o Restaurante Universitário devido ao deslocamento.

4. Uso de Materiais

Haverá laboratórios de desenvolvimentos colaborativos equipados com computadores e mesas para os participantes ficarem. No entanto é aconselhável que o usuário leve seu notebook, pois os computadores que serão disponibilizados possuem restrições de hardware e software.

Qualquer dano causado por mal uso, ou inflação das regras será de responsabilidade do indivíduo.

5. Avaliações e Premiação

O método de avaliação será dividido em 3 partes:

01. Ideia

Como a idéia se encaixa no paradigma do desafio Compasso, como foi conectado tecnologia e inovação na resolução do problema, quão boa a solução é da perspectiva do usuário, quão inovadora e diferenciada, etc.

02. Qualidade Técnica

Como foram as suas decisões técnicas (ferramentas, processos, arquitetura, frameworks etc.), que recursos foram utilizados mantendo o prazo de 24 horas, quais foram as técnicas utilizadas, eficiência e otimização, etc.

03. Apresentação

Como será realizado a apresentação do desenvolvimento e a ideia da sua solução, enquadramento da ideia como um MVP (Produto Mínimo Viável), como mostrou os próximos passos para a solução se tornar um piloto. Esta etapa engloba a apresentação visual, o impacto que seu produto pode causar no público diante da apresentação da equipe, etc.

Todas as soluções desenvolvidas (projeto / app / webapp etc.) serão avaliadas durante o cronograma da 9ª Semana Acadêmica Integrada das Ciências Computacionais. Realizaremos um momento pitch do Hackathon às 10 horas de Segunda-feira, 26 de agosto de 2019, para todas equipes apresentarem suas soluções.

Uma banca formada pela Organização do C3HACK, com apoio da Compasso, dos Mentores e de Professores do C3 e da FURG, irá avaliar e classificar as duas melhores equipes. Os ganhadores da premiação serão revelados pela Organização durante o andamento da IX SAICC.

No **final do evento** 2 equipes dentre as 8 participantes receberão prêmios, sendo:

- **1º lugar:** 5 eletrônicos, 5 mochilas gamer e 5 canecas de alumínio personalizadas.
- **2º lugar:** 5 eletrônicos.

As opções de mochilas serão escolhidas pelo patrocinador Compasso conforme a disponibilidade no estoque no momento de compra, as opções são:

- Mochila Dell Gamin 460-BCGS;
- Razer Utility Backpack;
- Mochila Gamer Husky Avalanche;

E os eletrônicos, seguem a mesma ideia de disponibilidade acima, onde serão as alternativas:

- Headphone Bluetooth JBL T500BT;
- JBL CLIP 3;
- Mouse Gamer HyperX Pulsefire Surge RGB 16000 Dpi;
- HD Externo 2TB USB 3.0;
- Teclado Mecânico Gamer HyperX Mars RGB;
- Headset Razer Kraken Essential P2 com microfone;
- Smartband Xiaomi Mi Band 4;

Além das premiações para a 1ª e 2ª colocação, todos os integrantes receberão uma camiseta personalizada do evento e certificado de participação. Algumas unidades de Canecas de alumínio personalizadas entre outros itens, também serão sorteadas entre os participantes durante o evento.

6. Regras

Um dos objetivos de organizar esta atividade é unir os alunos, visando o bom andamento do evento e convivência entre todos, teremos algumas regras:

a. É obrigatória a utilização de crachá e camiseta do evento durante o período do Hackathon para auxiliar na identificação dos participantes.

b. Todos os horários deverão ser cumpridos conforme descrito no cronograma que está disponível em: <http://saicc.c3.furg.br/c3hack>. Qualquer reclamação feita devido à atrasos dos participantes, será desconsiderada.

c. Não será permitido atividades paralelas no ambiente de desenvolvimento, podendo levar a desclassificação da equipe. Uma sala de descanso estará disponível para estes propósitos.

d. Não será permitido alimentação no interior dos laboratórios de desenvolvimento que possuam equipamentos eletrônicos.

e. O preenchimento incorreto de informações da ficha de inscrição pode levar a desclassificação do participante, dados da ficha serão utilizados para impressão do certificado.

f. O projeto e a apresentação deverão ser enviados até às 19 horas do Domingo, 25 de agosto de 2019. O atraso do envio desclassificará a equipe.

g. As apresentações deverão ser elaboradas no formato PITCH podendo ter no máximo 10 minutos por equipe.

h. A equipe deverá estar presente para a apresentação do projeto desenvolvido as 10 horas da Segunda-feira, 26 de agosto de 2019, no auditório do Centro de Ciências Computacionais (C3) da Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

7. Patrocinador

- Compasso

8. Organização e Parceiros

Qualquer dúvida referente ao evento C3HACK Compasso pode ser esclarecida com a Organização listada abaixo.

- Organização Geral
 - Adornete Martins Jr. - (51) 98628-1278
 - Bryan Stefan Galani Pernambuco - (19) 99684-3220
 - Lucas Custodio da Silva - (27) 99500-2335
- Parceiros
 - Sebrae
 - Innovatio - Incubadora de Empresas

- Oceantec - Parque Científico e Tecnológico da FURG

- Apoio

- IX SAICC Vetorial
- IEEE FURG Student Branch
- Projeto Educação Empreendedora
- PROPESP - Diretoria de Inovação Tecnológica
- Centro de Ciências Computacionais - C3
- Universidade Federal do Rio Grande - FURG

- Empresas Jr.

- Byte Jr.
- Casp Jr. - Assessoria em Automação
- Opus - Consultoria Júnior