

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.

Caracterizado por uma competição com oito equipes de cinco participantes, onde terão como objetivo resolver um problema proposto durante 24 horas. A solução do problema envolve a criatividade da ideia, o desenvolvimento do projeto, software e ou plataforma web para cobrir requisitos e atender o objetivo final proposto no dia do evento.

O desafio proposto possuirá como tema: **CONSUMO E SOCIEDADE**. Os objetivos do desafio serão explicados durante a apresentação formal do desafio no Sábado dia 24/08/2019.

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 09:00 do dia 24/08/2019.

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. A competição inicia às 9 horas do dia 24 de agosto, e se encerra às 19:00 do dia 25 de agosto.

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), e de acordo com sua escolha receberá um crachá da cor correspondente, 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 primeiro dia do evento, onde os participantes montarão suas equipes conforme afinidades e compatibilidade de suas habilidades.

Aqueles que porventura não montarem um equipe completo durante o período disponibilizado, não precisam se preocupar, a equipe organizadora estará auxiliando na formação das equipes. Nesse período prévio ao evento, os participantes poderão se conhecer melhor e assim formular suas 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.

5. 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 durante o período do Hackathon.

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

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

d. O projeto e a apresentação deverão ser enviado até as 21:00h do dia 25 de agosto de 2019. O atraso do envio desclassificará a equipe.

e. A equipe deverá estar presente para a apresentação do projeto desenvolvido as 10h da segunda feira, dia 26/08/2019, no auditório do Centro de Ciências Computacionais (C3), da Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

f. As apresentações deverão ser elaboradas no formato PITCH podendo ter no máximo 10 minutos.

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

h. Não será permitido a alimentação no interior dos laboratórios de desenvolvimento que possuam equipamentos eletrônicos. Qualquer dano causado por mal uso, ou inflação das regras será de responsabilidade do indivíduo.

6. 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 conectada 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, 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 do grupo, etc.

Todas as soluções desenvolvidas (projeto / app / webapp etc.) serão avaliadas durante o cronograma da 9ª Semana Acadêmica Integrada das Ciências Computacionais. Realizaremos um pitch às 10h do dia 26/08 para todas equipes apresentarem suas soluções.

Uma banca formada pela Comissão Organizadora 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.

7. Patrocinador

- Compasso

8. Organização e Parceiros

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

- Coordenação 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