

## REGULAMENTO

(atualizado em 02/03/2023)

### 1 DISPOSIÇÕES INICIAIS

O Hackathon é uma atividade proposta pela equipe do Projeto Reprograme-se do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (Ifes), exclusivamente para os alunos regularmente matriculados nos cursos do Reprograme-se.

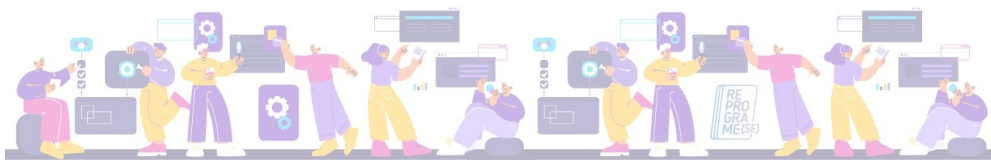
O objetivo do Hackathon, nesta primeira edição, é possibilitar que os alunos do Reprograme-se possam desenvolver um projeto que envolva a aplicação dos conhecimentos construídos ao longo dos módulos do curso FIC1: Programação básica de aplicativos Web - Front-end em um desafio prático.

Será uma maratona a ser realizada em dupla, no período de 02 a 05 de março de 2023, com entrega no dia 05 de março, até às 18 horas (horário de Brasília/DF).

As demais informações sobre o Hackathon e os espaços para esclarecimento de dúvidas estão disponíveis no [AVA Hackathon](#).

### 2 CRONOGRAMA

Atividade	Data
Inscrição dos participantes	16 a 24/02/2023 no <a href="#">AVA Hackathon</a>
Divulgação das inscrições confirmadas	27/02/2023 no <a href="#">AVA Hackathon</a>
Recurso das inscrições confirmadas	28/02/2023 no <a href="#">AVA Hackathon</a>
Divulgação final das equipes participantes	01/03/2023 no <a href="#">AVA Hackathon</a>
Abertura e apresentação do desafio	02/03/2023 às 18h (horário de Brasília/DF) endereço online divulgado previamente no <a href="#">AVA Hackathon</a>
Construção e publicação do projeto	03/03/2023 a 05/03/2023 até às 18h (horário de Brasília/DF)
Período das avaliações dos projetos	06 a 20/03/2023



Divulgação do resultado do desafio

No Evento de Encerramento da Primeira Turma do FIC1: Programação Básica de Aplicativos Web - Front-End (data, horário e local do divulgado previamente no [AVA Hackathon](#))

### 3 REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

3.1 Ser aluno(a) regularmente matriculado(a) no Projeto Reprograme-se.

3.2 Preencher completamente o formulário de inscrição no link:

<https://ava3.cefor.ifes.edu.br/mod/quiz/view.php?id=17885>

3.3 Estar em acordo com o [Código de Ética e Disciplina do Corpo Discente do IFES](#). Os participantes do Hackathon que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos do Hackathon, a critério da organização do evento.

### 4 INSCRIÇÃO

4.1 As inscrições ocorrerão no período de 16/02/2023 a 24/02/2023, pelo link <https://ava3.cefor.ifes.edu.br/mod/quiz/view.php?id=17885>.

4.2 As inscrições só serão aceitas mediante formação de dupla. Ambos os membros deverão ser alunos(as) regularmente matriculados(as) no Projeto Reprograme-se.

4.3 A formação da dupla participante é livre, podendo ser da própria turma/polo ou de outras turmas.

4.4 Se ainda não conseguiu montar sua dupla para participar do Hackathon Reprograme-se, participe do fórum "Ache a sua dupla" para formar sua equipe pelo link:

<https://ava3.cefor.ifes.edu.br/mod/forum/view.php?id=17870>

4.5 Em caso de dissolução da dupla, o estudante que ainda tiver interesse em participar, poderá fazer nova inscrição com outro aluno até o prazo final de inscrição estabelecido no Item 2 - Cronograma. A comissão organizadora acatará a última inscrição realizada.

4.6 Ao efetivar a inscrição, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar em qualquer meio de comunicação, assim como em pesquisas científicas, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens e trabalhos propostos.

### 5 ABERTURA E APRESENTAÇÃO DO DESAFIO

5.1 A abertura do Hackathon será realizada no dia 02/03/2023, às 18 horas (horário de Brasília/DF), endereço on-line, divulgado previamente no [AVA Hackathon](#), momento em que

serão apresentadas as orientações gerais relacionados ao tema do evento, as atividades que serão desenvolvidas, bem como a apresentação dos patrocinadores e apoiadores.

5.2 A divulgação do desafio ocorrerá após a apresentação e as orientações gerais, de forma on-line, e ficará disponível, também, na forma escrita em formato .pdf, no [AVA Hackathon](#).

5.3 O desenvolvimento do desafio deverá ser realizado no Repl.it

## 6 MENTORIA

6.1 Serão disponibilizados mentores para esclarecimento de dúvidas e troca de ideias.

6.2 Os horários de atendimento dos mentores serão disponibilizados na sala [AVA Hackathon](#).

6.3 O candidato deverá ficar atento ao horário disponibilizado por cada mentor, pois os mentores não atenderão fora desse horário.

## 7 ENTREGA DO PROJETO

7.1 A submissão do projeto construído pela equipe deverá ser realizada na sala [AVA Hackathon](#) até o dia 05/03/2023, às 18 horas (horário de Brasília/DF).

7.2 Na submissão do projeto deverá conter:

- a) texto com até 750 caracteres, com a exposição de como a proposta foi executada para o desafio e da aderência ao tema do evento.
- b) disponibilização dos códigos gerados pelo Repl.it.
- c) **termo de autorização de uso e modificação do código pelo Ifes** devidamente assinado por ambos os membros da equipe. O termo de autorização está disponível em formulário próprio na sala [AVA Hackathon](#).

7.3 Os projetos que não atenderem aos itens 7.1 e 7.2 serão desclassificados.

7.4 Por nenhum motivo, serão acatadas a submissão de projetos feitos individualmente ou por equipes/pessoas que não estejam inscritas no Hackathon.

## 8 AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

8.1 Serão analisados apenas os projetos submetidos conforme os tópicos especificados no Item 7.

8.3 Os projetos submetidos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

- Entrega de requisitos
- Criatividade

- Responsividade
- Clean Code
- Usabilidade
- Tags semânticas do HTML
- Qualidade e reúso de seletores CSS
- Modularização do Javascript
- Características visuais
- Armazenamento de dados na Local Storage

8.3 Os critérios com a pontuação serão entregues, de forma detalhada, juntamente com a apresentação do desafio no dia da Abertura e Apresentação do desafio, conforme Item 5.

8.4 A Comissão Avaliadora reserva-se o direito de solicitar esclarecimentos sobre o projeto, quando se fizer necessário.

8.5 Critérios de desempate:

- Maior pontuação no eixo "Entrega de requisitos"
- Maior pontuação no eixo "Responsividade"
- Maior pontuação no eixo "Clean code"
- Maior pontuação no eixo "Características visuais"
- Maior pontuação no eixo "Tags semânticas"

## 9 RESULTADO DO DESAFIO

9.1 A divulgação das avaliações dos projetos, bem como o resultado final do desafio seguirá conforme o item 2 - Cronograma.

9.2 Todos os participantes que entregarem o projeto receberão um certificado de participação.

9.3 Os 10 (dez) projetos selecionados/mais bem avaliados receberão menção honrosa da Comissão Organizadora.

## 10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

10.1 O presente Regulamento poderá ser alterado, a qualquer tempo, cabendo à Comissão Organizadora divulgar as novas condições do Hackathon ou, ainda, o seu cancelamento definitivo, se for o caso, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes. Todas as informações serão veiculadas no site do evento [AVA Hackathon](#).

10.2 Qualquer despesa dos participantes será de responsabilidade exclusiva das equipes participantes. As equipes deverão utilizar os equipamentos próprios que julgarem necessários para o desenvolvimento dos projetos.

10.3 Serão considerados nulos e ficarão imediatamente desclassificados e impedidos de apresentar o projeto ao final do Hackathon, os participantes e/ou as equipes que não atenderem a todos os requisitos para participação ou alguma das condições descritas neste regulamento, ou ainda, quando se verificar tentativa de fraude ou abuso.

10.4 Dúvidas sobre o regulamento e o evento podem ser sanadas pelo **Fórum de dúvidas** da sala [AVA Hackathon](#).

10.5 A Comissão Organizadora não será responsável por problemas, falhas ou mau funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes de computadores, servidores ou provedores, equipamentos de computadores, hardware ou software, nem por erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto desenvolvimento das atividades do Hackathon Conexão Arte e Cultura.

10.6 A Comissão Organizadora não se responsabiliza pela ocorrência de casos fortuitos ou de força maior que possam impedir a participação dos interessados no Hackathon.

10.7 Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora.