

Hackathon DevFest Sudeste 2015

REGULAMENTO

Condições de participação

Ao participar do Hackathon do DevFest Sudeste 2015 você automaticamente estará concordando com as regras listadas abaixo.

Participantes

Poderão se inscrever no projeto pessoas físicas de qualquer faixa etária residentes no Brasil. Para participantes menores de 18 (dezoito) anos, levando em consideração a data de realização do evento, será exigida a presença dos pais ou responsáveis durante todo o evento. Membros do comitê de organização do Hackathon e do DevFest Sudeste não poderão participar do mesmo.

O evento DevFest Sudeste e o Hackathon seguem um [Código de Conduta](#). Repudiaremos quaisquer discriminação contra qualquer um dos participantes. O participante que não obedecer ao código poderá ser retirado do evento caso os organizadores julguem necessário.

Composição de equipes

A composição das equipes poderá ser feita por no mínimo 1 (um) e no máximo 4 (quatro) membros. É recomendado que as equipes sejam formadas por membros de áreas diversificadas, mas não é obrigatório.

Inscrição

Os Participantes interessados poderão se inscrever por meio do site sudeste.devfest.com.br/hackathon/. A inscrição será feita individualmente, para cada participante. Cada inscrição no Hackathon será contabilizada como 1 (um) participante. Não serão aceitas inscrições em nome de equipe. As equipes serão formadas durante o evento.

Equipamentos

Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos (no mínimo, um laptop com conexão wireless) para realização das atividades do Hackathon. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento fica por conta de cada participante. A equipe organizadora do Evento determinará oportunamente a melhor forma de individualizar cada equipamento

correspondente ao respectivo participante. Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão ser estritamente seguidas pelos participantes.

Direitos de terceiros

Os participantes durante o Evento deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os participantes serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros.

O projeto

O tema do projeto das equipes participantes do Hackathon será escolhido dentre os seguintes: cidades inteligentes. O participante deverá desenvolver um app voltado para resolução de problemas da cidade, como trânsito, gestão de recursos, eventos culturais, qualidade de vida.

Todo código deverá ser criado durante o período do Hackathon. A única exceção a regra citada anteriormente é materiais de domínio público como imagens, músicas e códigos *open source*.

É obrigatório o uso de pelo menos uma tecnologia da Google disponível para utilização em desenvolvimento de soluções digitais, tais como Android, Angular, Cast API, Drive API, Translator API, Plus API.

A aplicação deverá rodar nas plataformas Android, iOS ou Web.

Submissão

O código fonte deverá ser postado no GitHub até às 16:30h. Para a escrita do código deverá ser utilizada para comentários e nomeações em geral as línguas portuguesa do Brasil e/ou inglesa.

Para garantir que o processo de julgamento ocorra de forma tranquila, coloque um arquivo README.md no seu projeto com as informações do autor, uma breve explicação da idéia que gerou o projeto, as tecnologias utilizada e a licença do projeto.

Espaço do evento e patrimônio

Os participantes que quebrarem ou cometerem quaisquer danos ao espaço e patrimônio do evento deverá arcar com o conserto bem como quaisquer outros prejuízos causados.

Direitos de propriedade intelectual

Todas as submissões ao Hackathon permanecem como propriedade intelectual dos indivíduos que os desenvolveram. No entanto, através da participação no Hackathon, e participando da etapa de submissão de código, você concede-nos (ou qualquer terceiro agindo em nosso nome) uma licença irrevogável, perpétua, não exclusiva, isenta de royalties, licença mundial realizado para exibi-los no sites ou outros meios de comunicação para fins publicitários ou de educação.

Todo código que passar pela etapa de submissão estará sujeito a licença GPL de uso e distribuição.

Critérios de Avaliação e Premiação

A banca avaliadora do Hackathon selecionará duas equipes com os melhores projetos para serem premiadas. Os critérios utilizados para avaliação serão:

- Originalidade – É inovador? O quanto é novo?
- Design – Como é a experiência para o usuário?
- Tecnologias – Quantas tecnologias utilizou? Em quantas plataformas funciona?
- Utilidade – É algo realmente útil?
- Qualidade do Código – Como foi implementado? (Critério para uso em segundo caso ou desempate)

1º colocação: a equipe receberá dois Smartwatches.

2º colocação: a equipe receberá dois Chromecasts.

Os prêmios serão entregues apenas presencialmente.

Horários

Credenciamento: 8:30h às 9h

Abertura com apresentação do hackathon: 9h às 9:15h

Maratona de programação: 9:15h às 16:30h

Período de julgamento: todo o período do Hackathon

Apresentação dos projetos: 16:30h à 17h

Premiação dos vencedores e encerramento: 17:30h

Local

[Av. Cristovão Colombo, N° 454, Sala 201, Savassi](#)

Dúvidas: sudeste@devfest.com.br