

Regulamento

Ponto 1 Generalidades

1. A Hackathon HeartBits é um evento de organização conjunta da Associação Nacional de Estudantes de Medicina (ANEM) e do Centro de Estudantes de Informática da Universidade do Minho (CeSIUM).
2. O evento tem por finalidade promover a interdisciplinaridade e a inovação na Saúde através da criação de produtos de MedTech que solucionem problemas atuais na área de Saúde. Pretende-se, por conseguinte, incentivar a criatividade e trabalho de jovens estudantes nesta área.

Ponto 2 Organização

1. São responsabilidades da ANEM e CESIUM, daqui por diante referidos como “Organização”, assegurar o domínio concepcional e logístico da atividade e definir o regulamento pelo qual a mesma se rege.
2. O evento irá decorrer das 18 horas do dia 2 (dois) de novembro até às 20 horas do dia 3 (três) de novembro de 2019, nas instalações do Altice Forum Braga.
3. A Organização assegura que as instalações têm a infraestrutura necessária para acolher o evento, estando ao dispor dos participantes *wi-fi*, eletricidade e espaço de trabalho adequado.
4. A Organização delega nos participantes a função de definir, adquirir e reunir o equipamento eletrónico e *software* que os mesmos acharem adequado para atingir os fins propostos.
5. A Organização assegura, a título gratuito, a alimentação (refeições, *snacks*, água e café) a todos os participantes, durante todo o evento.
6. O transporte e alojamento dos participantes, caso necessários, ficarão a cargo dos mesmos, não sendo assegurados pela organização.

Ponto 3 Condições de participação

1. Podem participar no evento estudantes do Ensino Superior Português, Público ou Privado e profissionais que tenham frequentado o Ensino Superior Português, Público ou Privado nos últimos 2 anos, ligados à área da Saúde ou da Programação. No entanto, os estudantes têm prioridade na obtenção de vagas.

2. A participação é gratuita.
 - a. Cada participante, após validado pela organização, deverá pagar uma caução no valor de 10 (dez) euros que será devolvida no final do evento caso o mesmo efective a sua participação.
 - i. Instruções para efetuar o pagamento da caução serão enviadas pela organização no email de confirmação da seleção do participante para a hackathon.
3. Os participantes comprometem-se a estar presentes durante a totalidade do evento.

Ponto 4 **Inscrição e Equipas**

1. A inscrição é realizada através do *espaço* indicado no *website* oficial do evento (www.heartbits.pt).
2. Todos os participantes deverão preencher o formulário de inscrição a título individual.
 - a. Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos até às 23h59 do dia 21 (vinte e um) de outubro.
 - b. No caso de um participante pretender fazer parte da mesma equipa que outros elementos inscritos, tal deverá ser mencionado no espaço dedicado para o efeito, no formulário individual de inscrição.
4. As equipas devem, preferencialmente, ser compostas de 5 (cinco) elementos, com no mínimo 2 (duas) pessoas da área da Saúde, sendo 1 (uma) destas obrigatoriamente estudante de medicina, e 2 (dois) estudantes da área da Informática.
 - a. Uma equipa não poderá ter mais de 3 (três) elementos do mesmo curso.
 - b. A atividade contará com o máximo de 100 (cem) participantes.
 - i. Reserva-se à Organização o direito e a responsabilidade de seleccionar os participantes em caso de excedente de inscrições.
5. A informação submetida pelos participantes é confidencial e apenas poderá ser utilizada pela Organização.
6. A lista das equipas seleccionadas para a participação na Hackathon HeartBits estará finalizada no dia 28 (vinte e oito) de outubro, sendo os participantes informados por e-mail da confirmação da sua inscrição.
7. Os inscritos colocados que não validarem a sua inscrição serão considerados desistentes e a sua vaga poderá ser imediatamente disponibilizada a outro inscrito (suplente).
 - a. Os suplentes serão contactados pela Organização até às 23h59 do dia 27 (vinte e sete) de outubro.

Ponto 5

Formato da Hackathon HeartBits

1. O evento terá um formato de competição e a atividade central será o trabalho desenvolvido pelas equipas.
2. Os participantes poderão participar em *Talks*, dinâmicas de grupo e outras sessões sobre temas das áreas de Saúde, Informática ou Empreendedorismo, que terão lugar em paralelo.
3. Uma hora antes das apresentações as equipas irão receber visitas de elementos do júri para avaliar o produto, principalmente na sua vertente técnica.
3. O evento encerra com as apresentações dos produtos pelas equipas, avaliação dos projetos pelo Júri e atribuição de prémios.
4. O produto final deverá ser da autoria da equipa e o início do seu desenvolvimento deverá ocorrer apenas durante o evento.
5. Durante o evento estão presentes diversas entidades que desempenham a função de mentores em diversos temas de relevância para o objectivo da atividade.
 - a. Estes mentores acompanham a elaboração dos projetos, apoiam e dão o suporte técnico e científico às equipas.
6. Cada equipa deverá entregar o suporte do projeto e realizar uma apresentação oral do mesmo. Esta poderá ter a duração máxima de 3 (três) minutos.
 - a. Findo o tempo disponibilizado para a apresentação será cortada a palavra à equipa.

Ponto 6 Júri e prémios

1. O júri será constituído por um número fixo de jurados.
 - a. A sua composição exacta será divulgada atempadamente no site do evento.
2. O júri será responsável por seleccionar, os cinco melhores trabalhos através da atribuição de pontos de acordo com a grelha de critérios disponibilizada pela Organização.
 - a. Os parâmetros avaliados serão:
 - i. Pertinência do problema identificado;
 - ii. Adequação do produto como solução para o problema identificado;
 - iii. Desenho da ideia de negócio;
 - iv. Componente técnica do produto:
 1. Nível de desenvolvimento do produto;
 2. Grau de evolução técnica do produto durante as 24 horas.
3. Pelas 5 (cinco) equipas distinguidas pelo Júri será distribuída uma lista de prémios que poderá ser consultada no website oficial do evento.

4. Todos os participantes receberão um certificado de participação.
 - a. Para tal cada participante deverá preencher o formulário da avaliação a ser disponibilizado pela Organização.

Ponto 7

Propriedade Intelectual

1. As equipas preservam todos os direitos respeitantes à propriedade intelectual sobre os produtos por si desenvolvidos durante o evento.
2. Cabe aos elementos da equipa decidir sobre a continuidade do projeto.
 - a. À equipa melhor classificada que pretenda dar continuidade ao projeto serão disponibilizados serviços de validação e consultoria por parte de algumas das empresas e instituições associadas ao evento.
 - i. Detalhes sobre a plataforma de suporte será divulgado oportunamente no website.

Ponto 8

Termos e condições

1. A inscrição no evento pressupõe a leitura e aceitação do presente regulamento por parte dos participantes.
2. Os participantes concordam, ainda, com as seguintes condições:
 - a. Utilização responsável dos espaços, não causando danos ao material presente nos mesmos.
 - b. Os projetos apresentados não podem, de forma alguma, ser ofensivos nem depreciativos.
 - c. Os projetos não podem conter material de propriedade registada sem autorização prévia.
 - d. Os projetos devem conter ideias originais, que não tenham sido previamente publicadas ou apresentadas em outros eventos.
 - e. Qualquer forma de exploração maliciosa dos sistemas é expressamente proibida.
 - f. Qualquer tipo de comportamento não ético e/ou abusivo é proibido.
3. A Organização reserva-se ao direito de alterar ou cancelar o evento em qualquer momento, notificando os participantes que tenham submetido a inscrição com o mínimo de dois (2) dias de antecedência.
4. O cancelamento do evento não confere direito a qualquer tipo de compensação aos participantes.
5. O não cumprimento destes termos poderá levar à desclassificação do evento.

6. Todas as informações recebidas na submissão de interesse serão armazenadas em base de dados interna e poderão ser usadas para outras iniciativas.
7. Os participantes aceitam a cobertura dos *media* em âmbito de promoção do evento.

Ponto 9
Disposições finais

1. Os casos omissos no presente regulamento serão regulados pela Organização.