



HACKATHON
BUGSBYTE
2026



**R
E
G
U
L
A
M
E
N
T
O**

Conteúdo

1. A Hackathon BugsByte	2
1.1. Introdução e Objetivos	2
1.2. Organização	2
1.3. A edição presente	2
2. Considerações gerais	3
2.1. Inscrições	3
2.2. Equipas	3
2.3. Pagamento	3
2.3.1. Períodos e Condições	3
2.3.2. Fase 1 - 27 de dezembro a 31 de janeiro	3
2.3.3. Fase 2 - 1 de fevereiro a 10 de fevereiro	4
2.4. Espaço	4
2.5. Alimentação	5
3. Sobre o evento	6
3.1. Chegada e Cerimónia de Abertura	6
3.2. Competição	6
3.2.1. Restrições temáticas e tecnológicas	6
3.2.2. <i>Workshops</i> , desafios e outras atividades	6
3.2.3. Plataforma Taikai e Entregas Intermédias	7
3.2.4. Entrega do projeto	7
3.2.5. <i>Pitches</i> e Avaliação final	7
4. Termos de Responsabilidade	9
4.1. Responsabilidade	9
4.2. Direitos de autor	9
4.3. Direitos de imagem e proteção de dados pessoais	9
4.4. Segurança	9
4.5. Comportamento dos participantes	10
5. Soberania da Organização	11
6. Contactos	12

1. A Hackathon BugsByte

1.1. Introdução e Objetivos

A **BugsByte Hackathon** é um evento de programação competitiva non-stop que pretende fomentar a colaboração e a diversão entre os seus participantes, ao mesmo tempo que lhes proporciona um contacto mais próximo com as empresas participantes. O evento tem a duração aproximada de 48 horas, durante as quais cada equipa desenvolve um projeto com base em temas propostos pelas empresas patrocinadoras. No final do evento, os melhores projectos são recompensados com prémios monetários.

Esta competição visa não só aperfeiçoar os conhecimentos técnicos dos participantes, mas também cultivar competências transversais essenciais para o sucesso dos projectos. Através do trabalho em equipa, da gestão do tempo, da comunicação, da criatividade e do pensamento crítico, os participantes desenvolverão um conjunto de competências completas, cruciais para a realização de um projeto bem sucedido.

Será fomentado um ambiente de aprendizagem ativa, orientação e trabalho em rede, proporcionando a todos os participantes a oportunidade de dar o próximo passo nos seus percursos profissionais e académicos - tudo isto enquanto desfrutam da experiência.

1.2. Organização

O evento é dinamizado pelo **CeSIUM**, Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho, sendo a entidade responsável pela gestão e organização do evento, a Organização, composta por elementos a ele associados.

1.3. A edição presente

O presente Regulamento refere-se à 4ª Edição da Hackathon BugsByte, a realizar-se ao longo dos dias 13, 14 e 15 de fevereiro de 2026, no complexo desportivo do Polo universitário de Gualtar.

2. Considerações gerais

2.1. Inscrições

A inscrição tem um custo associados de 5€ por participante e pode ser feita na página do evento (<https://bugsbyte.org/register/>).

Os participantes devem inscrever-se individualmente. As inscrições decorrem de 27 de dezembro a 10 de fevereiro, podendo ser encerradas antecipadamente caso as 120 vagas disponíveis sejam preenchidas.

Estão elegíveis para inscrição no evento aqueles verificam todos os seguintes critérios:

- Têm idade igual ou superior a 18 anos, à data de realização do evento;
- Não são dirigentes associativos do CeSIUM.
- É importante realçar que cada equipa precisa que, no mínimo, metade dos elementos esteja matriculado em algum Instituto de Ensino Superior. No caso de a equipa ter 3 ou 5 elementos, apenas 2 precisam de estar matriculados num Instituto de Ensino Superior.

Aquando da inscrição, cada participante deverá fornecer o seu *Curriculum Vitae*. Estes serão fornecidos aos patrocinadores do evento, que os poderão guardar durante o tempo que desejarem.

2.2. Equipas

Após a inscrição individual, irá decorrer a fase de constituição de equipas, através do preenchimento de um formulário a disponibilizar aos participantes. Cada equipa deverá ter entre 2 a 5 elementos. Todos os elementos devem estar inscritos individualmente e satisfazer as condições de inscrição anteriormente referidas.

2.3. Pagamento

2.3.1. Períodos e Condições

O processo de pagamento será estruturado em duas fases distintas, conforme descrito abaixo. Os participantes deverão efetuar o pagamento através do website oficial do evento, utilizando os meios de pagamento aí disponibilizados. Em caso de dificuldades técnicas ou impossibilidade de realizar o pagamento online, a equipa deverá entrar em contacto com a Organização através dos meios indicados no **Capítulo 6**.

2.3.2. Fase 1 - 27 de dezembro a 31 de janeiro

Os participantes deverão efetuar o pagamento obrigatoriamente até ao **dia 31 de janeiro** através do site. O montante a liquidar corresponderá ao valor total da equipa, calculado segundo a **fórmula $5 \times \text{número de elementos do grupo}$ (em euros)**.

Após a realização do pagamento, não será possível adicionar novos membros à equipa, sendo a inscrição considerada definitiva e irrevogável.

Importa reforçar que a inscrição apenas será validada e considerada efetiva após a regularização integral do pagamento correspondente à equipa. O incumprimento deste prazo resultará na anulação da reserva da vaga, que será subseqüentemente disponibilizada para a fase seguinte.

2.3.3. Fase 2 - 1 de fevereiro a 10 de fevereiro

A partir de 1 de fevereiro, as vagas que não tenham sido preenchidas durante a Fase 1 serão disponibilizadas para novas inscrições. As equipas inscritas neste período deverão efetuar o pagamento até 10 de fevereiro, respeitando integralmente as condições previamente estabelecidas.

Após esta data, qualquer equipa que não tenha concretizado o pagamento perderá irreversivelmente o direito à vaga, não sendo admitidas novas inscrições sob qualquer circunstância.

2.4. Espaço

O recinto principal do evento será o **complexo desportivo** que se situa inserido no Polo Universitário de Gualtar - Braga, localizando-se na Zona Norte da cidade de Braga (em direção de Chaves). O Polo de Gualtar apresenta como pontos de referência: a Rua Nova de Santa Cruz (Zona de Cafés) e a rotunda do McDonalds (acesso à variante nova, para a Póvoa de Lanhoso).

Dentro do recinto, será utilizada a **Nave 2** do complexo desportivo, bem como duas salas adicionais destinadas ao descanso e dormida dos participantes.

- A **Nave 2** será o espaço principal do evento, onde se encontrarão as mesas de trabalho atribuídas a cada uma das equipas.
- As duas **Salas de Descanso** serão reservadas para o repouso dos participantes ao longo do evento, equipadas para proporcionar boas condições de descanso e tranquilidade.

Para a sua higiene pessoal, bem-estar e saúde, os participantes deverão trazer os próprios bens (medicação, roupa apropriada para a época do ano, etc.). Também é aconselhado que os participantes tragam o material que achem necessário para o seu conforto na hora de descanso (saco de cama, almofadas, etc.).

Os participantes devem respeitar todas as normas de utilização e conduta dos espaços do evento. Qualquer transgressão destas normas poderá implicar a desqualificação da equipa. Qualquer dano causado é da responsabilidade dos transgressores.

2.5. Alimentação

Todas as refeições durante o evento serão asseguradas pela Organização (jantar de sexta-feira; pequeno-almoço, almoço e jantar de sábado; pequeno-almoço e almoço de domingo; lanches durante as tardes de sábado e domingo).

Os participantes poderão trazer comida para o interior do recinto do evento conforme achem necessário, como *snacks* e bebidas não alcoólicas.

Qualquer restrição alimentar deve ser comunicada à Organização aquando da sua inscrição individual, sob pena de não lhe ser fornecida a comida adequada às suas necessidades.

São expressamente proibidos o consumo e/ou a posse de bebidas alcoólicas nos espaços do evento. O incumprimento desta norma poderá conferir a desqualificação de toda a equipa da competição.

A Organização reserva o direito de limitar o consumo das bebidas energéticas fornecidas no evento, numa ótica de consumo responsável.

3. Sobre o evento

3.1. Chegada e Cerimónia de Abertura

Todos os participantes deverão realizar a Acreditação no espaço do evento entre as 16h00 e as 22h00 do dia 13 de fevereiro. Salvo exceções devidamente justificadas à organização geral do evento.

De seguida, deverão estar presentes na Cerimónia de Abertura, onde serão divulgados os temas da competição, bem como algumas regras e especificações do evento.

3.2. Competição

3.2.1. Restrições temáticas e tecnológicas

Os projetos podem ter tema livre, não estando sujeitos a restrições quanto à área ou problemática abordada. Em paralelo, existem temas específicos propostos pelas empresas patrocinadoras, aos quais as equipas podem, opcionalmente, associar os seus projetos.

Não existem restrições quanto ao tipo de tecnologia ou frameworks a utilizar. Ainda assim, recomenda-se que as equipas tenham em consideração as sugestões apresentadas pela empresa responsável pelo tema escolhido, caso optem por desenvolver um projeto no âmbito de um dos temas empresariais.

Cada equipa poderá escolher livremente entre desenvolver um projeto de tema livre ou enquadrá-lo num dos temas das empresas patrocinadoras.

Para cada tema proposto por uma empresa patrocinadora será atribuído um prémio adicional ao melhor projeto desenvolvido nesse âmbito. Todos os prémios adicionais têm o mesmo valor e são independentes entre si. A sua atribuição será da responsabilidade de um júri constituído pelos representantes da respetiva empresa patrocinadora, que selecionará o melhor projeto do seu tema.

Os projetos desenvolvidos no âmbito de um tema de empresa patrocinadora participam igualmente na competição geral, podendo acumular o prémio geral com o prémio adicional correspondente ao tema escolhido.

Os projetos de tema livre, isto é, não associados a nenhum tema de empresa patrocinadora, apenas concorrem ao prémio geral, não sendo elegíveis para os prémios adicionais.

Cada projeto apenas poderá concorrer a um único prémio adicional, correspondente a um único tema empresarial.

3.2.2. Workshops, desafios e outras atividades

Os participantes que desejem participar num dos *workshops* devem dirigir-se ao local a ser futuramente anunciado nas redes sociais, à hora estabelecida. A participação nos *workshops* é facultativa, mas fortemente aconselhada.

Paralelamente à competição, decorrerão alguns desafios e mini-jogos que poderão atribuir pequenos prémios às equipas, ou aos participantes de forma individual. A participação nestas atividades também é facultativa.

3.2.3. Plataforma Taikai e Entregas Intermédias

Durante o evento, as equipas deverão utilizar a plataforma **Taikai** para acompanhamento do progresso dos seus projetos. Esta plataforma permite à Organização e às empresas patrocinadoras acompanhar o desenvolvimento das equipas ao longo da competição.

Serão estabelecidas **entregas intermédias** obrigatórias, em horários a serem anunciados no início do evento, através das quais as equipas deverão submeter na plataforma Taikai:

- Descrição atualizada do projeto;
- Progresso do desenvolvimento;
- Código desenvolvido até ao momento.

Estas entregas servem para garantir que o desenvolvimento ocorre durante o evento e para permitir apoio e orientação por parte da Organização e mentores. O não cumprimento das entregas intermédias poderá resultar em penalizações na avaliação final.

3.2.4. Entrega do projeto

Cada equipa deverá submeter o seu projeto na plataforma Taikai. A submissão deverá incluir todo o código desenvolvido, bem como uma descrição da ideia concebida e do funcionamento do projeto.

A plataforma estará disponível para receber submissões finais **até às 12h00 de domingo, dia 15 de fevereiro**.

Apenas um dos membros de cada equipa deverá efetuar a submissão final. Para propósitos de avaliação, apenas será considerada a versão mais recente da submissão.

Um projeto será considerado elegível na competição apenas se:

- A totalidade do seu desenvolvimento aconteceu durante o evento, dentro dos limites de tempo estabelecidos;
- Os únicos seus autores foram os membros da equipa, devidamente inscritos na competição.

3.2.5. Pitches e Avaliação final

Durante a tarde de domingo, dia 15 de fevereiro, cada equipa terá um horário definido para apresentar o seu projeto ao Júri e aos representantes da empresa que sugeriu o tema escolhido.

O Júri será composto por um painel de elementos com competências transversais na área da informática e sem conexões anteriores aos membros da equipa organizadora do evento.

Os projetos serão avaliados pelo Júri tanto pela ideia concebida, como pela sua execução e produto tecnológico desenvolvido, de acordo com os seguintes critérios:

Componente Técnica (50%)	Complexidade (25%)	Esta componente avalia a complexidade e sofisticação técnica do desafio desenvolvido.
	Nível de Desenvolvimento (25%)	Este critério avalia o progresso e a implementação do produto em relação aos objetivos definidos. Será valorizada a implementação de funcionalidades completas e a integração das características que resolvam o problema proposto. Deverá ser realizada uma demonstração tangível do produto, com protótipos funcionais ou MVPs.
Ideia (40%)	Criatividade (20%)	Nesta componente será avaliado o nível de criatividade e a originalidade da ideia proposta. Os elementos avaliados incluem a singularidade e originalidade do produto apresentado, bem como a inovação na abordagem ao problema, relativamente às soluções convencionais existentes.
	Utilidade e Viabilidade (20%)	Este critério avalia se o projeto atende a uma necessidade real e se oferece uma solução útil e prática. Será considerada a identificação do público-alvo, a demonstração de valor e benefício e o potencial impacto positivo para os seus utilizadores.
Apresentação (10%)	Qualidade da Apresentação (10%)	A apresentação para o júri terá a duração de 10 minutos (7 minutos para a apresentação e demonstração do projeto, seguidos de 3 minutos para perguntas do júri). A avaliação da qualidade da apresentação terá em conta a capacidade de expor de forma clara e eficaz a essência do projeto, a apresentação do produto de forma cativante e criativa e a habilidade de resposta apropriada às questões do júri.

Após esta avaliação, o Júri selecionará 5 equipas para apresentarem o seu projeto para o público presente no evento no *pitch* final.

As decisões do Júri são finais e não são passíveis de recurso.

4. Termos de Responsabilidade

4.1. Responsabilidade

A Organização não será responsável por bens perdidos ou roubados. No entanto, estarão sempre presentes membros da Organização nos vários espaços do evento. Ainda assim, é desaconselhado que os participantes mantenham objetos valiosos longe da sua posse.

4.2. Direitos de autor

Todos os projetos realizados pelas equipas participantes são de autoria exclusiva dos seus membros. Os projetos devem ser originais e respeitar todas as regras de autoria. Não serão aceites projetos em que sejam detetados elementos plagiados de outras equipas, ou de fontes externas.

O incumprimento desta norma confere a desqualificação de toda a equipa da competição.

Ao participar na competição, todos os participantes dão à Organização o consentimento da partilha dos projetos desenvolvidos na plataforma do evento, pelo tempo estritamente necessário para a sua avaliação por parte do Júri. Todos os projetos terão associada a identificação dos seus autores.

4.3. Direitos de imagem e proteção de dados pessoais

Com a sua participação no evento e presença no recinto, o participante consente irrevogavelmente, e a título gratuito, a:

- Captação da sua imagem e/ou voz em formato de imagem, vídeo, ou áudio;
- Utilização, por parte da Organização, das imagens, vídeos ou gravações de áudio como meio de publicitação do evento nas suas redes sociais e outros meios de divulgação;
- Utilização das imagens, vídeos ou gravações de áudio por parte dos parceiros do evento.

A Organização compromete-se ainda a fazer cumprir todas as especificidades previstas no Regulamento (UE) 2016/679 (RGPD), no que concerne ao processamento e tratamento dos dados pessoais dos participantes. Em caso de dúvida, ou para exercer os seus direitos, os participantes deverão contactar a organização através de qualquer um dos meios expostos na Secção 6.

4.4. Segurança

De forma a garantir o conforto e segurança de todos os presentes no evento, não são permitidos:

- Álcool, drogas ou quaisquer substâncias ilícitas;
- Equipamentos de amplificação sonora, apitos ou megafones;
- Qualquer objeto que possa ser usado como arma ou que ameace a segurança dos participantes;
- Qualquer objeto que possa ser usado para distrair, obstruir ou interferir com o usufruto do evento por parte de outro participante.

Qualquer ato, posse de objeto ou atitude por parte de um participante que coloque a segurança e o conforto dos restantes em risco deverá ser imediatamente reportada à Organização, que reserva o direito de desqualificação do participante e da equipa.

4.5. Comportamento dos participantes

Durante o evento, todos os participantes estão obrigados a abster-se de comportamentos como:

- Qualquer tipo de assédio aos presentes no evento;
- Utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta nas plataformas que servem de suporte ao evento, bem como em todas as suas atividades;
- Utilização indevida dos espaços do evento.

Esclarece-se ainda que:

- Entende-se como “assédio” comentários verbais ou escritos ofensivos relacionados com género, orientação sexual, deficiências, aparência física, raça e religião;
- Entende-se como “utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta” a divulgação de imagens sexuais em canais públicos, avanços sexuais não desejados, intimidação deliberada e perseguição.

A violação de qualquer regra geral ou atitude do participante que se mostre contra as regras de conduta básicas e boa fé, levará à expulsão do elemento, ou até mesmo da equipa. Um participante expulso perde o direito a qualquer prémio.

5. Soberania da Organização

A Organização reserva o direito de modificar qualquer norma do presente Regulamento em qualquer momento que antecede o evento, bem como no seu decorrer. A declaração de alguma norma como nula, não afetará a validade das restantes normas do presente Regulamento.

Para situações não previstas no presente Regulamento, a deliberação de atuação está totalmente reservada à Organização.

O participante reconhece e concorda que a violação de qualquer norma especificada no presente Regulamento confere o direito da Organização recusar a entrada do participante no espaço do evento, bem como desqualificar a sua participação da competição. Em casos mais graves, poderá ser desqualificada toda equipa.

6. Contactos

Relativamente a qualquer dúvida ou esclarecimento acerca do presente Regulamento, ou para mais informações, o contacto deve ser efetuado por uma das seguintes vias:

- **Instagram** [@bugs.byte](#)
- **LinkedIn** [Hackathon BugsByte](#)
- **Website Oficial** <https://bugsbyte.org/>
- **Endereço Eletrónico:**
 - geral@bugsbyte.org
 - cesium@di.uminho.pt
- **Contacto Telefónico** 253 604 448