



JH

IFT

APP

ENS

17, 18 E 19 FEVEREIRO COIMBRA 2017 **REGULAMENTO**

SHIFT APPENS

O Shift APPens é um evento que reúne entusiastas de todo o país num ambiente informal e descontraído e testa as suas skills num hackathon de 48h. Em paralelo com a competição existem diversas atividades onde tudo pode acontecer! Talks, demonstrações tecnológicas, desafio, quiçá, lutas de espadas...

MODELO

O Evento consiste numa “maratona” na qual os participantes devem formar uma equipa, desenvolver uma ideia e por fim apresentar o trabalho realizado a um júri. Não há horas oficiais para dormir e, no fim, os melhores projetos serão premiados.

OBJETIVO

O objetivo do Evento é promover o networking nacional entre estudantes, profissionais e empresas da área de desenvolvimento de software e hardware, proporcionando-lhes um ambiente único para testarem as suas ideias e melhorarem as suas competências.

RANDOM

O Shift APPens destaca-se pelo seu ambiente descontraído e informal. O Evento nasceu com o propósito de incentivar o desenvolvimento software e hardware num meio que apela à troca de ideias entre os participantes, à criatividade, ao desafio e à melhoria das soft skills pessoais.

Cada nova edição procura focar ainda mais estas características e incentivar mais pessoas a entrar no espírito do Evento. Jogos, desafios, atividades incomuns e todo o tipo de entretenimento estarão presentes neste hackathon.

INTRODUÇÃO

O Shift APPens 2017 é realizado e organizado pelo Núcleo de Estudantes de Informática da Associação Académica de Coimbra e pela jeKnowledge, Júnior Empresa da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, com o apoio da Câmara Municipal de Coimbra.

O Shift APPens é um hackathon, um evento de desenvolvimento colaborativo que contará com uma variedade de atividades complementares nas áreas de aplicações web, mobile e desktop, jogos, design, UX e entretenimento.

O Evento não tem fins lucrativos e todos os recursos arrecadados serão usados para a produção e melhoria do próprio encontro.

O Evento terá início às 13h00 do dia 17 de Fevereiro de 2017 e terminará às 20h00 do dia 19 de Fevereiro de 2017 e terá lugar no Pavilhão Mário Mexia, em Coimbra.

O site oficial do Shift APPens 2017 encontra-se disponível em <http://shiftappens.com/> e nele qualquer pessoa pode inscrever-se, obter mais informações sobre o Evento, gerir o seu “Perfil”, entrar em contato com a Organização do Evento, podendo fazer sugestões e críticas para o aperfeiçoamento das atividades, entre outros.

INFORMAÇÕES GERAIS

PARTICIPAÇÃO

O Evento está aberto a todo o país e tem um custo de 10€ por elemento.

As vagas são limitadas e, por esta razão, será realizada uma seleção por parte da Organização do Evento.

Essa escolha terá em consideração a experiência, a motivação e a ideia de projecto apresentada na candidatura.

Um candidato, caso seja aceite, deve prosseguir ao pagamento seguindo as informações que lhe serão fornecidas.

Para que o Evento seja constituído por um misto de profissionais experientes e estudantes motivados, será reservada uma percentagem de vagas para ambas as partes.

A candidatura pode ser feita entre o dia 24 de Janeiro e o dia 1 de Fevereiro, sendo que os resultados serão revelados até ao dia 5 de Fevereiro.

EQUIPA

Apesar de as inscrições serem individuais, é desejável que todos os candidatos formem uma equipa. Para que ninguém fique sozinho, haverá um campo no formulário de inscrição no qual é possível indicar os restantes elementos da equipa.

Além disso, haverá também um momento no início do Evento no qual os participantes terão oportunidade de se conhecer e criar uma equipa. Para que possam participar na competição, as equipas devem ser constituídas por 2 a 4 elementos.

É ainda recomendável que os elementos possuam skills diversificadas para que cada equipa esteja apta a responder a qualquer desafio durante o Evento.

Os Participantes só podem estar envolvidos num projeto.

INSTALAÇÕES

O Shift APPens será realizado no Pavilhão Mário Mexia, em Coimbra. O Pavilhão estará organizado em diversos espaços fundamentais:

- ▲ Campo Multidesportivo, local onde os participantes irão passar a maior parte do tempo. Cada participante terá direito a uma mesa de trabalho junto da sua equipa, acesso a uma tomada elétrica e cabos ethernet. É também neste espaço que se encontra o palco onde serão realizadas as apresentações finais e as sessões de abertura e encerramento e as zonas proporcionados pelas diversas Empresas parceiras;
- ▲ Bancadas do Campo Multidesportivo, às quais os Participantes terão acesso e poderão das mesmas usufruir, caso desejem;
- ▲ Balneários, dos quais todos os Participantes, Staff e membros das Empresas poderão usufruir inclusivamente para tomar duche;
- ▲ Zona de Coffee-Breaks e Refeições;
- ▲ Zona Chill, que servirá para que todos possam descontraír, ou até mesmo dormir caso desejem;
- ▲ Sala de Atividades, na qual vão decorrer Workshops, Talks, entre outros.

Os participantes podem dormir no recinto do Evento, existindo o Espaço Chill para esse efeito. A Organização aconselha que cada participante se faça acompanhar de um saco de cama, almofada e roupa confortável.

ALIMENTAÇÃO

A Organização assegura todas as refeições, desde o lanche de Sexta-feira até ao almoço de Domingo (refeições incluem pequenos-almoços, almoços e jantares). Os participantes irão ter ainda direito a coffee-breaks regulares, inclusive durante a noite e também será permitido trazer mantimentos de fora.

SLACK

O Slack é o meio de comunicação oficial do Evento e é desta forma que será estabelecida a ligação entre Participantes, Equipas, Empresas e Organização. O registo será feito após o check-in e a plataforma será usada para anúncios, desafios, esclarecimento de dúvidas e transações de Shiftcoins.

SHIFTCOINS

As Shiftcoins podem ser ganhas realizando alguns desafios e funcionam como moeda de troca dentro do Evento.

DESAFIOS

Haverá outros desafios para além do hackathon. Estes podem ou não ser relativos ao projecto, individuais ou em equipa. Consoante o desafio, este será apresentado no site oficial ou no Slack.

SHOW AND TELL

Em determinados momentos do Evento, e em paralelo com o hackathon, surgirão vários “Show and Tell”. Estes acontecimentos podem ser talks, workshops, demonstrações ou atividades como jogos e torneios de natureza fora do comum.

Qualquer participante poderá também candidatar-se à realização de um destes momentos. Para isso basta fazer um pequeno texto a descrever a atividade/talk, o interesse que poderá ter para os restantes participantes e os recursos necessários para a sua realização e enviar para info@shiftappens.com, com o assunto [Show and Tell].

COMPETIÇÃO

TEMA

O Shift APPens não dita nenhum tema que os participantes devam seguir. Espera-se que os participantes desenvolvam integralmente um produto inovador no decorrer do Evento (software ou hardware). Ideias, conceitos e a organização da equipa são parâmetros que podem ser pensados antes do Evento mas o projeto em si deve ser desenvolvido nas 48 horas da competição. Tanto o Júri, Organização e membros do Staff estarão atentos ao cumprimento desta regra e se forem encontradas provas de que o trabalho e desenvolvimento das ideias não foram realizados no local, a equipa em questão será desqualificada.

FORMATO DA AVALIAÇÃO

A participação na competição é facultativa e apenas equipas entre 2 a 4 pessoas são aceites. As equipas que decidam concorrer terão que preencher um campo de texto relativamente ao projeto, no site do Evento, e submeter um vídeo, em fases distintas. O Júri, após avaliação do vídeo, irá junto dos participantes esclarecer qualquer dúvida que tenha surgido. A avaliação termina com a apresentação final das equipas apuradas perante o júri e os restantes participantes.

Com este método pretende-se garantir uma avaliação justa, assegurando, deste modo, que cada a equipa desenvolveu o projeto durante o decorrer do Evento.

INFORMAÇÃO RELATIVA AO PROJETO

Até ao final do primeiro dia do Evento, 23h59 do dia 17 de Fevereiro, Sexta-Feira, todas as equipas devem preencher o campo de texto relativo ao projeto, presente no site, com um pequeno

resumo que descreva o tipo de projeto e os seus objetivos, assim como as tecnologias a utilizar. Durante o primeiro dia do Evento irá também ser gravado um vídeo acerca de cada projeto na competição. Toda a gravação e edição estará a cargo da organização. Os participantes terão apenas que fazer uma breve explicação do seu projeto em 2 minutos.

vídeo

Durante a tarde do dia 18 de Fevereiro, Sábado, serão organizadas slots em que cada equipa terá a oportunidade de apresentar o seu projeto ao Júri, com o objetivo de auxiliar e acelerar o processo de avaliação. Os aspetos a abordar são os que se seguem:

- ▲ Nome do Projeto;

Equipa:

- ▲ Apresentação dos elementos da equipa e das respetivas skills;
- ▲ Caso desejem e caso seja aplicável, podem incluir a história da formação da equipa.

Projeto:

- ▲ Em que é que consiste?
- ▲ Como surgiu a ideia?
- ▲ Quem é o público-alvo e porquê?
- ▲ Que tecnologias foram utilizadas?
- ▲ Como tem corrido o desenvolvimento do projeto?
- ▲ Previsões para o desfecho da competição?

Nota: serão tidas em conta, por parte do Júri, equipas que já tenham resultados para mostrar nesta fase da competição.

ESCLARECIMENTO DE DÚVIDAS

Os participantes devem usar este tempo para se prepararem para o pitch e podem ser chamados a qualquer momento para demonstrar o seu projecto e esclarecer possíveis dúvidas que possam ter surgido aos jurados.

PITCH

Este é o culminar do hackathon. O objectivo do pitch é vender o produto e o trabalho desenvolvido nas 48h precedentes e terá uma importância bastante significativa na avaliação.

O pitch tem uma duração de 2 minutos, não havendo limite no número de elementos a apresentar. Ao fim deste tempo a apresentação será interrompida por uma música e a equipa seguinte subirá ao palco.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os principais pontos tidos em conta na avaliação de um projecto no Shift APPens são os seguintes:

- ▲ Inovação
- ▲ Trabalho desenvolvido
- ▲ Pitch
- ▲ Aparência / Design / UI

TERMOS E CONDIÇÕES

SEGURANÇA

O Evento pretende ser informal e familiar e espera-se que haja uma competição saudável. A Organização não permitirá qualquer distúrbio, agressão ou ofensa entre quaisquer entidades durante o Evento e reserva o direito a expulsar do Evento qualquer participante que tenha uma conduta inapropriada.

Para o conforto e segurança de todos, os seguintes itens não são permitidos no Evento ou no Local:

- ▲ álcool adquirido fora do Local;
- ▲ drogas ou substâncias ilícitas;
- ▲ animais (excepto animais de serviço: como cães-guia);
- ▲ armas de fogo e qualquer objecto que possa ser usado como arma;
- ▲ fogo de artifício;
- ▲ equipamento de amplificação sonora, apitos ou megafones;
- ▲ artigos promocionais, comerciais, políticos, religiosos ou ofensivos não autorizados de qualquer natureza, incluindo roupas, faixas, sinais, símbolos e folhetos ou panfletos;
- ▲ ou qualquer outro objecto que possa ser considerado perigoso e capaz de causar um incómodo público e que possa ser usado para distrair, obstruir ou interferir com a fruição do Evento por parte de outro Participante no Evento.

Caso o Participante possua um ou mais itens proibidos, a Organização reserva-se o direito de expulsar imediatamente esse Participante e, quando for o caso, denunciá-lo às autoridades policiais.

Cada Participante será responsável por trazer os itens apropriados para a sua saúde, higiene pessoal e bem-estar. A Organização recomenda que cada Participante traga roupa apropriada para dias quentes e noites frias, a sua medicação e outros itens pessoais associados à estadia. A Organização não será responsável por fornecer aos Participantes nenhum outro produto para além do que está descrito neste documento.

A Organização não será responsável por bens perdidos ou roubados. No entanto, o Staff estará presente nas várias divisões durante todo o Evento e existirá também um local onde poderá ser guardado material mas é aconselhado que nada valioso seja deixado ao alcance da vista.

direitos de imagem

Ao entrar no Evento e no Local, o Participante consente irrevogavelmente, a título gratuito, à:

- ▲ gravação da sua imagem e/ou voz por qualquer meio (incluindo mas não limitado a gravações de áudio e gravações visuais feitas por câmaras de televisão e por fotografos);
- ▲ participação em emissões ao vivo e transmissões;
- ▲ a exploração comercial em todo o mundo das suas imagens, por qualquer meio, pela Organização ou pelos seus afiliados autorizados e Parceiros Comerciais.

No caso de menores que entraram no Evento e Local, considera-se que o pai/mãe do menor ou o tutor legal expressamente autorizou o uso de imagens do menores em conformidade com as alíneas anteriores.

No ato da inscrição e aceitação destes Termos e Condições, o Participante declara e garante ter obtido e possuir as autorizações necessárias por parte dos outros membros da sua família/grupo.

GOBERNANÇA DA ORGANIZAÇÃO

A Organização terá o direito de modificar estes Termos e Condições a qualquer momento. No caso em que uma cláusula dos presentes Termos e Condições seja declarada nula, essa circunstância não afetará a validade das restantes cláusulas dos presentes Termos e Condições.

O Participante reconhece e concorda que, sem prejuízo de quaisquer outros direitos que a Organização possa ter, se o Participante violar qualquer um destes Termos e Condições, pode:

- ▲ ser recusada a sua entrada no Local;
- ▲ ser expulso do Local;
- ▲ ver a sua inscrição no Evento cancelada sem reembolso ou recompensa.

A presença dos Participantes no Evento corre por sua conta e risco. Na medida do permitido pela legislação aplicável, e sem prejuízo de situações em que nenhuma limitação é possível, a responsabilidade da Organização face a um Participante será limitada e não pode exceder em qualquer circunstância o valor da inscrição paga pelo referido Participante.

Para situações não previstas neste Contrato, os Termos e Condições não devem restringir os direitos da Organização ao abrigo da lei geral.