

**Qual o objetivo do SAECKATHON (SAEC + HACKATHON):**

Incentivar a inovação e criatividade dos participantes dentro de uma problemática em um ambiente sob pressão.

**O que os participantes devem trazer:** O que eles acharem melhor para resolver o problema. O hackathon não se limita a programação de software e hardware, mas a resolução de um problema, a forma como essa resolução se dará cabe apenas a criatividade dos envolvidos.

**Como funcionará:** As pessoas formarão equipes de 2 a 4 pessoas para resolver um problema. O problema será revelado na terça-feira, durante a cerimônia de abertura da SAEC. As inscrições deverão ser feitas presencialmente na comissão organizadora até quarta-feira às 21 h. Será disponibilizada uma sala para desenvolvimento\*, e nela terá a presença de uma equipe de apoio formada pela organização e por professores para tirar dúvidas e dar orientações, às salas de apoio serão divulgadas durante o evento. Após a entrega dos protótipos para a equipe organizadora, opcionalmente, eles serão expostos para avaliação do público e poderão receber feedbacks do público. Os feedbacks dos avaliadores poderão ser retirados com a comissão organizadora após a cerimônia de encerramento.

**O que será avaliado:** Apenas a resolução do problema e o quão bem a proposta o resolve. Como critérios secundários, serão avaliados a originalidade, inovação e criatividade. A estética, o código, ou técnicas utilizadas não será avaliado. Após a entrega dos trabalhos os outros participantes, e demais envolvidos poderão utilizar e testar o dispositivo, ou programa, e dar feedbacks.

**Premiação:** A arrecadação total será dividida em 65% para o primeiro lugar, 25% para o segundo lugar, 5% para o terceiro lugar e 5% para custos de divulgação e manutenção do evento.

**Quem pode ajudar:** Podemos convidar os professores, palestrantes, pessoal da *staff* que participa da organização do evento e eles atuaram como facilitadores dos desenvolvedores, como uma equipe de apoio, guiando os participantes, desde que eles não façam o projeto em si e intercalam entre as equipes.\*

**Escolha do problema:** O problema escolhido será um problema cotidiano, uma demanda, em que possivelmente já se tem uma solução, mas ela pode ser muito custosa, ou ainda não é automatizada, ou as soluções existentes não são elegantes. Por **exemplo:** “Tema: FINANÇAS/ECONOMIA, Contextualização: Sou muito desorganizado com minhas finanças, como posso economizar mais?”, “Tema: CUIDADO ANIMAL, Contextualização: Fico pouco tempo em casa, e gostaria de alimentar meu gato no horários certos.”

**Regras e Orientações:**

1. As equipes podem ser formadas por qualquer pessoa inscrita no evento, exceto integrantes do CAEC e professores.

2. As equipes deverão ser formada de 2 a 4 integrantes e a equipe deverá ter um nome.
3. Cada integrante da equipe deverá participar de pelo menos **3 palestras** da IV SAEC.
4. As equipes deverão se inscrever presencialmente com a comissão organizadora em local a ser designado por ela, de terça-feira às 16 h até quarta-feira às 21 h. Todos os integrantes da equipe devem estar presentes para a inscrição e assinar um termo de inscrição.
5. Não é necessário que a solução feita pela equipe seja desenvolvida nas dependências da UFSC (Campus Araranguá, unidade Jardim das Avenidas).
6. Não é permitido o auxílio da equipe de apoio a uma determinada equipe por mais de 20 minutos ininterruptos.
7. A presença de professores na sala de apoio dependerá da disponibilidade dos mesmos.
8. O uso da sala de apoio dependerá da disponibilidade de salas ou laboratórios a serem alocados no campus.
9. O desenvolvimento da solução deverá ser estritamente feita pelos integrantes da equipe. É permitido o uso de artigos, livros e bibliotecas (código) já publicadas. Outros itens que não são originalmente produzidos pela equipe deverão estar devidamente sinalizados e creditados.
10. É de escolha da equipe se o projeto será público ou privado. Caso seja privado o projeto não poderá receber feedbacks, pois não estará para a contemplação do público na sala de apoio após a apresentação do pitch, mas ele será revelado caso seja um dos vencedor da disputa (apenas a demonstração de funcionamento).
11. Caso o protótipo possuir código-fonte será necessário entregá-lo para avaliação de plágio.
12. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido sem referências de terceiros, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
13. Os protótipos deverão iniciar sua concepção e desenvolvimento durante as datas do evento. Soluções prontas não serão consideradas.
14. Cópias e plágio total, sem as devidas referências serão desclassificados.
15. A organização não se responsabilizará pela perda, prejuízo, e dano a propriedades dos participantes, laboratórios e outros.
16. A organização não se responsabilizará por problemas técnicos que os participantes podem vir a ter.
17. A organização não dará nenhum material para uso dos participantes.
18. Os protótipos devem ser entregues impreterivelmente entre às 14 h 20 da quinta-feira (15/8/19) às 16 h 20 da quinta-feira (15/8/19) para a comissão organizadora.
19. A avaliação dos protótipos será feita pela sua funcionalidade, inovação, criatividade, originalidade e se ele cumpre o objetivo de resolver o problema. Não será avaliada a estética, técnica, código-fonte ou método utilizado para resolver o problema.
20. É necessária a apresentação de um pitch de elevador (2 a 3 minutos), feita por pelo menos 1 integrante da equipe, sendo necessária a presença de todos os integrantes, na quinta-feira a partir das 16 h 30. A ausência, ou atraso, da equipe

resultará na desclassificação. Não será contabilizado o tempo de preparo para apresentação desde que a preparação não atrase o cronograma de outras apresentações.

21. Os protótipos serão avaliados pela organização do evento e por professores que compõem a equipe de apoio, através de nota secreta escrita em uma cédula fornecida pela organização, com notas de 0 a 1000. Os protótipos com as maiores médias vencem. Nenhum feedback deverá ser dado durante as apresentações, se os avaliadores o desejarem fazê-lo, poderá ser feito por escrito e entregue a comissão organizadora, e ela (comissão) entregará à equipe após a cerimônia de encerramento.
22. As notas das equipes serão divulgadas no site [saec.sites.ufsc.br/desafio](http://saec.sites.ufsc.br/desafio) contendo apenas o nome das equipes com a nota.
23. A divulgação dos vencedores será realizada na cerimônia de encerramento da IV SAEC.
24. Para receber o prêmio é necessária a presença de todos os integrantes da equipe na cerimônia de encerramento.
25. O não cumprimento das regras poderá resultar em desclassificação da equipe.
26. Casos omissos serão tratados pela organização no decorrer do evento.
27. Ao se inscreverem os participantes concordam com o regulamento, autorizando a organização do evento a utilizar o projeto conforme foi descrito nas demais regras.

### **Cronograma:**

#### **Terça-feira:**

- 14 h – Cerimônia de abertura da atividade e divulgação do problema e instruções.
- 16 h – Abertura das inscrições das equipes e disponibilização da sala para apoio e desenvolvimento.
- 20 h – Fechamento da sala de apoio.

#### **Quarta-feira:**

- 8 h 20 – Abertura da sala de apoio
- 20 h – Fechamento da sala de apoio
- 21 h – Encerramento das inscrições das equipes

#### **Quinta-feira:**

- 8 h 20 – Abertura da sala de apoio
- 14 h 20 – Abertura da entrega dos protótipos e soluções para a comissão organizadora
- 16 h 20 – Encerramento da entrega dos protótipos para a comissão organizadora.
- 16 h 30 – Início da avaliação das soluções/protótipos e dos pitches.
- 18 h – Encerramento das avaliações.
- 20 h 20 – Cerimônia de Encerramento e divulgação dos vencedores.

- \* O uso da sala de apoio dependerá da disponibilidade de salas ou laboratórios a serem cedidos no campus.
- \* A disponibilidade de professores e *staff* para auxílio e orientação dependerá da disponibilidade dos mesmos.