

Regulamento (baseado no [Hackathon da Launch](#))

Inscrições

Serão permitidos no evento apenas participantes inscritos e membros da organização. Os participantes devem estar cursando algum curso universitário, e serem capazes de comprovar a sua matrícula. As inscrições são individuais e devem ser feitas dentro do prazo pré-estabelecido pela organização. As vagas são limitadas e serão distribuídas segundo a ordem de inscrição. Caso um participante desista antes do início do evento, as vagas sobressalentes serão repassadas para os próximos da lista, ainda segundo a ordem de inscrição.

O total de vagas para o HackathonIME é de 50 pessoas.

Ao se inscrever, você concorda em seguir todas as regras desse regulamento.

Tema

O tema do HackathonIME será “A Cidade Universitária como modelo de Cidade Inteligente”.

Times

Times podem ter qualquer quantidade de membros. Todos os membros devem ser compostos por desenvolvedores ou designers. A quantidade recomendada é de 4 pessoas por equipe. Prêmios serão dados aos times de forma individual (1 unidade por membro da equipe), limitado a 4 membros.

Não é necessário ter uma equipe para se inscrever na competição. Se você precisa de um time, ajudaremos você a formar um no dia!

Prêmios

Prêmios serão oferecidos para o 1º, 2º e 3º lugar. Todos os prêmios serão concedidos de forma individual para cada membro dos 3 primeiros times, sendo limitados a 4 participantes por equipe. Os prêmios para os integrantes dos times serão:

- 1º lugar: 1 Kindle 7ª Geração Wi-Fi 4GB Tela 6" + participação em uma rodada de contratação da Contratado.me.
- 2º lugar: 1 curso no sistema Alura + participação em uma rodada de contratação da Contratado.me
- 3º lugar: participação em uma rodada de contratação da Contratado.me

Código-fonte, design, etc

Sinta-se livre para utilizar um projeto antigo como ponto de partida, e criar algo novo a partir dele. Você também pode utilizar pedaços de código que você criou no passado, e usá-lo de base para começar seu projeto mais rapidamente. Lembre-se de mostrar para nossos

organizadores o que você já tinha no início, pois julgaremos o seu produto baseado no progresso que você fez durante o evento.

Se você já tem um time, sinta-se à vontade para discutir ideias, conversar sobre o tema e refletir antes da competição.

APIs, serviços e *open source*

Você é encorajado para utilizar serviços de terceiros, APIs, projetos de código aberto, bibliotecas e *frameworks*. Vamos admitir: para criar algo interessante, precisamos de toda a ajuda que pudermos durante o decorrer do evento. Não há motivos para desrespeitar o DRY (*Don't Repeat Yourself*) quando há tantos recursos legais disponíveis para os programadores.

Propriedade

Todos os times detêm propriedade do que criarem durante o HackathonIME. Sinta-se livre para deixar seu código aberto, expandi-lo, etc. A organização do Encontro do BCC deseja, acima de tudo, que as ideias desenvolvidas durante a competição possam contribuir para o campus e a comunidade USPiana.

Seja Respeitoso

Seja gentil com os outros. Não insulte ou ofenda os participantes e/ou organizadores. Comporte-se profissionalmente. Lembre-se que assédio*, racismo, sexismo, ou piadas preconceituosas não são apropriadas ao evento.

* Assédio inclui ofensas verbais relacionadas a gênero, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho do corpo, etnia, religião, insinuação sexual em espaço público, intimidação deliberada, stalking, perseguição, fotografia ou gravação desrespeitosa / ofensiva, interrupção sucessiva de conversa ou outros eventos, contato físico inapropriado, e atenção sexual indesejada.

Seja cuidadoso

O HackathonIME será realizado no laboratório de extensão e auditório do Centro de Competência em Software Livre (CCSL) do IME-USP. Esses espaços são utilizados no dia a dia do instituto e podem conter equipamentos, anotações ou papéis dos usuários habituais das salas. Dirigimos nossos esforços para minimizar guardar quaisquer itens de valor, facilitando a utilização dos locais pelos participantes do HackathonIME. Não apague lousas, mexa em cartazes ou utilize equipamento sem prévia autorização. Quando em dúvida, contate um dos membros da organização e pergunte antes de tomar qualquer iniciativa.

Seja Criativo

No espírito de inovação e inclusão, pode haver menores de idade participando do evento. Mantenha isso em mente ao escolher um local de trabalho, e avise os organizadores caso seu conteúdo seja explícito e você deseje submetê-lo a julgamento. Você se apresentará para os juízes e outros participantes depois do conteúdo não explícito. Você mostrará sua ideia para uma audiência explicitamente preparada para sua apresentação, em um lugar seguro e/ou numa área designada.

Seja aberto

Nós aceitamos participantes de todos os lugares e com todos os *backgrounds*. Este evento tem por objetivo aumentar o total de criatividade, empreendedorismo, conhecimento técnico e força de vontade da comunidade de desenvolvedores.

Seja incrível e se divirta!

Programe, conheça novas pessoas, seja criativo e tenha uma ótima experiência. Produzir algo relevante em tão pouco tempo pode ser estressante e cansativo, mas nós queremos encorajar todos a descansarem de vez em quando, relaxar e aproveitar o evento.

****** Participantes que violem essas regras podem ser requisitados a deixarem o HackathonIME, contando com a discricção dos organizadores. Obrigado por nos ajudar a fazer um evento receptivo e amigável a todos.

Fonte: baseado em <http://launch2015.devpost.com/rules>