

# Regulamento – Live || Hack

## **Das condições de participação**

Podem participar do Live || Hack da Semana da IBm todos aqueles e aquelas que realizarem a inscrição *on line* (que ocorrerá das 19:00 do dia 02/09/19 até as 23:59 do dia 16/09/19) e estiverem em uma equipe de não mais que quatro membros. Não há restrição de ocupação, curso ou idade. Não poderão participar equipes ou membros de equipes que não tiveram o pagamento confirmado até o dia da abertura do evento (08:00 do dia 22/09/19), sob pena de desclassificação da equipe e equipes com mais de quatro membros deverão remover os membros excedentes e entregar os nomes dos remanescentes aos organizadores por e-mail até o começo do evento, sob pena de desclassificação.

## **Das inscrições**

As inscrições só poderão ser realizadas pelo site da Semana Brasileira da Informática Biomédica: <http://semanaibm.infobiojr.com.br/>, até dia 16/09/19, segunda-feira. Não serão aceitas inscrições fora de prazo, tampouco inscrições no local.

## **Do projeto desenvolvido**

Deverá ser desenvolvido um jogo ou aplicativo, podendo o jogo ser de qualquer tipo (jogo de tabuleiro, jogo para dispositivos móveis, jogo para *desktop* etc). Não é de responsabilidade dos organizadores o fornecimento de *devices* para testes dos projetos desenvolvidos. Os jogos ou aplicativos desenvolvidos deverão ser iniciados no evento, ou seja, serão desclassificadas quaisquer equipes que utilizarem um projeto já em andamento para desenvolverem ao longo do evento. Todos os *assets* utilizados nos jogos e aplicativos desenvolvidos serão de responsabilidade das equipes desenvolvedoras. O projeto desenvolvido deverá ser submetido na plataforma *on line*, cujo link será disponibilizado posteriormente pelos organizadores, antes da *deadline* do evento (às 18:00 do dia 22/09/19). Caso o jogo ou aplicativo não seja colocado na plataforma até o horário estipulado não poderá ser julgado. Todos os jogos e aplicativos desenvolvidos no evento são de propriedade das equipes desenvolvedoras, entretanto, ao inscrever-se no evento a equipe aceita que imagens de seu jogo ou aplicativo possam ser utilizadas em campanhas de divulgação do evento e do grupo organizador.

## **Do julgamento**

O julgamento será feito a partir da apresentação feita pelos grupos de no máximo 5 minutos, por um time de jurados escolhidos previamente pelo grupo organizador. As apresentações têm previsão para se iniciarem às 20:00h do dia 22/09/19.

O time de jurados avaliará os projetos de jogos com os seguintes critérios:

- Criatividade: O quanto a ideia é criativa, inovadora?
- Diversão: O jogo é divertido? Promove o entretenimento de seu público-alvo?

- Completude: A ideia ou uma parte dela está completa? O jogo possui início, meio e fim?
- Adequação ao tema: Como o jogo utiliza a temática fornecida?

O time de jurados avaliará os projetos de aplicativos com os seguintes critérios:

- Criatividade: O quanto a ideia é criativa, inovadora?
- Usabilidade: O aplicativo pode ser utilizado com facilidade? Realiza a tarefa em específico?
- Utilidade: Quão bem o aplicativo soluciona o problema apresentado?
- Completude: A ideia ou uma parte dela está completa? O aplicativo já está em uma versão usável ?
- Adequação ao tema: Como o jogo utiliza a temática fornecida?

Além destes critérios, as equipes terão a oportunidade de tentar atingir *achievements*, que irão gerar uma pontuação extra ao seu jogo. A seguir estes serão listados:

### Jogos

- D1C10N4R10: Criar uma linguagem nova, só para seu jogo;
- #PraCegoVer: Utilizar elementos de acessibilidade no jogo ou aplicativo;
- Culpa do lag: Fazer um jogo que se possa jogar com no mínimo dois jogadores simultâneos

### Aplicativos

- #PraCegoVer: Utilizar elementos de acessibilidade no jogo ou aplicativo;
- Eu sinto você: Utilize os sensores do celular para realizar alguma funcionalidade (acelerômetro, microfone, câmera e afins)
- Interconectado: Seu aplicativo conecta mais de um celular na mesma rede (possui um servidor onde eles pegam informação ou podem conversar entre si de outra forma)

## Da Condecoração

A equipe ganhadora da categoria jogos ou da categoria aplicativos será aquela cujo jogo ou aplicativo atingiu a maior pontuação no julgamento do time de jurados. O horário previsto para a cerimônia de encerramento é às 20h do dia 22/09/19. Em caso de empate, o critério utilizado será a quantidade de *achievements* alcançados pela equipe, e caso o empate ainda exista, o critério utilizado será completude. Todos os participantes receberão um certificado de participação *on line* após a data o evento.