

Regulamento do INFOTEC Hackathon

1. Introdução e objetivos

O INFOTEC Hackathon é uma iniciativa promovida pela organização do INFOTEC em parceria com a empresa Proside Concepção e Implementação de Soluções Informáticas, LDA. Esta iniciativa tem por objectivo promover a participação activa dos alunos da ESTCB no evento INFOTEC, através do desenvolvimento de soluções informáticas que deem resposta a um desafio proposto.

2. Organização

O INFOTEC Hackathon é organizado pela organização do INFOTEC em parceria com a empresa Proside Concepção e Implementação de Soluções Informáticas, LDA.

3. Duração

- 3.1. A apresentação do INFOTEC Hackathon será definida no programa do INFOTEC 2017. Durante a apresentação da actividade, no horário indicado no programa, será lançado o desafio.
- 3.2. O INFOTEC Hackathon terá início após o momento da sua apresentação e finaliza às 13h do dia 9 de Março de 2017.

4. Instalações e infraestruturas

- 4.1. A organização disponibilizará um espaço destinado ao usufruto dos participantes no INFOTEC Hackathon. Este espaço estará devidamente identificado durante o decorrer da actividade. Os participantes poderão usar este espaço durante o horário de funcionamento da ESTCB. Muito embora a organização disponibilize este espaço, os participantes não estão confinados a ele para desenvolver o seu projecto.
- 4.2. Os participantes concordam que as instalações e infraestruturas dedicadas ao INFOTEC Hackathon serão utilizadas em exclusivo para a realização da actividade.
- 4.3. Os participantes devem providenciar os equipamentos de índole tecnológico, bem

como o *software* que julgarem necessários ao desenvolvimento da sua solução (ex.: computador portáteis, IDE de desenvolvimento).

5. Candidaturas e inscrições

- 5.1. O INFOTEC Hackathon tem como destinatários exclusivos os estudantes da ESTCB.
- 5.2. A participação no INFOTEC Hackathon é destinada a equipas de três elementos.
- 5.3. Será aceite apenas uma candidatura/inscrição por equipa.
- 5.4. A inscrição da equipa poderá ser realizada por qualquer um dos elementos da equipa, de uma das seguintes formas:
 - No site do evento, com a indicação do nome de todos os elementos da equipa e respectivos números de alunos, através de *e-mail* indicado.
 - Durante o INFOTEC, em local devidamente assinalado, até às 15h de dia 7 de Março de 2017.
- 5.5. A organização confirmará a validade dos dados recebidos de cada equipa, de acordo com o estipulado no número 5.1.
- 5.6. Equipas formadas por elementos que não respeitem o estipulado no número 5.1 serão excluídas do concurso.

6. Formato da competição

O INFOTEC Hackathon é uma competição para o desenvolvimento de uma solução informática, que dê resposta ao desafio colocado, em formato de maratona ininterrupta durante o período estipulado no ponto 3.2 deste regulamento.

7. Entrega e apresentação

- 7.1. As soluções desenvolvidas por cada equipa devem ser entregues até à data de fim indicada no número 3.2 deste regulamento.
- 7.2. As soluções desenvolvidas por cada equipa serão apresentadas e demonstradas, em formato de *pitch* de 5 minutos, pelas respectivas equipas. A sessão de apresentações será definida no programa do INFOTEC.

8. Avaliação e avaliadores

8.1. Os critérios usados na avaliação dos projectos terão em conta os seguintes aspetos:

- Inovação
- Mérito técnico
- Apresentação no INFOTEC

8.2. Todos os projectos serão avaliados por um Júri constituído por:

- Membros da empresa Proside
- 1 elemento da comissão organizadora do INFOTEC

Desta avaliação irá resultar a selecção do melhor projecto a concurso. Da decisão do Júri não poderá haver recurso.

9. Prémios e menções honrosas

9.1. O melhor projecto será anunciada em data e local indicado no programa do INFOTEC.

9.2. Ao melhor projecto será entregue um prémio, divulgado em tempo oportuno.

9.3. Caso entenda, o Júri poderá atribuir Menções Honrosas.

9.4. Todas as equipas participantes nesta actividade receberão um certificado de participação.

10. Considerações finais

10.1. Todos os direitos de propriedade intelectual inalienáveis manter-se-ão na propriedade do(s) autor(es), no entanto a ESTCB reserva-se o direito de utilizá-los e/ou expô-los em qualquer forma de comunicação social sem aviso prévio.

10.2. Os participantes nesta actividade garantem que, o projeto apresentado não viola direitos de propriedade intelectual de terceiros, responsabilizando-se os participantes por todo e qualquer dano que eventualmente possa vir causar a terceiros por violação de direitos de propriedade intelectual.

10.3. A submissão de trabalhos a Concurso implica a aceitação integral das normas constantes neste regulamento.

10.4. Os casos omissos e as dúvidas de interpretação deste regulamento serão resolvidos pelo Júri.