

Hackathon 2017 da FCT NOVA

Regulamento

1. Introdução e objetivos

Hackathon da FCT/UNL é uma iniciativa do Núcleo de Informática da FCT/UNL, inserida no contexto do contínuo desenvolvimento de actividades para a comunidade da FCT, tendo em vista a conceção, desenvolvimento e promoção de aplicações por parte de alunos desta instituição.

2. Organização

Hackathon da FCT/UNL é organizado pelo Núcleo de Informática da FCT/UNL, doravante referido como nInf.

3. Instalações e Infraestruturas

1. O Hackathon será realizado na Faculdade de Ciências e Tecnologia, Campus da Caparica, com início às 11 horas do dia 25 de Março e terminando por volta das 16:00h no dia 26 de Março.
2. O nInf reserva-se o direito de alterar o local e data do evento por questões de logística.
3. Os participantes concordam que as instalações e infraestruturas do Hackathon serão utilizadas em exclusivo para a realização do evento.
4. Os participantes devem providenciar os equipamentos de índole tecnológica, bem como o software que julgarem necessários ao desenvolvimento da App a concurso (ex.: computador portáteis, IDE de desenvolvimento).
5. As equipas deverão de realizar o seu projeto no local do próprio evento (Sala Ágora), salvo raras exceções mediante a autorização da organização.

4. Candidaturas

1. Esta iniciativa tem como destinatários estudantes da FCT NOVA, sendo que alunos de outras faculdades também terão possibilidade de participar mediante a apresentação de um cartão de estudante válido da instituição de ensino.
2. A participação será em equipa com um mínimo de dois elementos, até um máximo de 4 elementos.
3. Será aceite apenas uma candidatura por equipa.
4. A inscrição da equipa será feita por um dos participantes obrigatoriamente no site do evento.

5. Devido ao elevado número de candidaturas que se espera, uma equipa ao registar-se não quer dizer que tenha entrada garantida no evento. Todas as inscrições passarão por um critério de seleção que, caso sejam escolhidas, um dos membros da organização entrará em contacto com um dos elementos da equipa para confirmar a sua presença.

5. Formato da Competição

1. Hackathon da FCT/UNL é uma competição para o desenvolvimento de aplicações Móveis, em formato de maratona de cerca de 24 horas, sendo que a plataforma e a linguagem a usar no desenvolvimento de app ou website está totalmente ao critério dos participantes.
2. Será disponibilizado dois workshops introdutório, um de tecnologia mobile outro de web, de forma a dar alguns conhecimentos técnicos aos participantes. Estes workshops decorrerão no dia 22 de Março, a partir das 14h.
3. Se for descoberto que as aplicações já existiam previamente ou se encontravam em desenvolvimento antes do início do próprio Hackathon (ou seja, antes das 14:30h do dia 25 de Março), a organização reserva-se ao direito de revogar qualquer atribuição de prémios e de desqualificar a própria equipa.
4. Após o período de desenvolvimento, seguir-se-á uma fase de apreciação, por elementos do júri, dos projetos em competição. Esta fase tem como objetivo selecionar os vencedores.
5. Para esta edição, o tema das aplicações a serem desenvolvidas será totalmente livre.

6. Júri

O júri será constituído por um elemento da FCT/UNL e cinco externos pertencentes a empresas parceiras. No entanto, a organização reserva-se ao direito de alterar os membros do júri.

7. Seleção das Apps Vencedoras

Para a escolha por parte do Júri dos três primeiros classificados, os critérios de avaliação das aplicações serão:

- Ideia (criatividade)
- Execução
- Pitch

8. Prémios

Os *prémios* estarão afixados no site oficial do evento. De notar que estes poderão estar sujeitos a alterações.

9. Termos e condições

1. A inscrição à participação no Hackathon da FCT/UNL implica a aceitação integral do presente regulamento.
2. Os participantes concordam com as seguintes condições para a candidatura e participação nesta iniciativa:
 1. Os projetos a concurso não devem conter quaisquer referências sexuais explícitas ou sugestivas, violentas ou depreciativas para qualquer grupo étnico, racial, religioso, profissional ou de idade, ou conteúdo pornográfico.
 2. Os projetos a concurso não podem promover drogas ilegais ou armas de fogo (ou o uso de qualquer um dos anteriores), ou qualquer atividade que possa ter mensagens inseguras ou perigosas, ou políticas.
 3. Os projetos a concurso não podem ser obscenas ou ofensivas, ou apoiar qualquer forma de ódio ou ódio de grupo ou comentário depreciativos sobre a organização ou seus produtos ou serviços, ou de outras pessoas, produtos, ou empresas.
 4. Os projetos a concurso não podem conter materiais protegidos por direitos de autor ou propriedade de terceiros (incluído fotografias, esculturas, pinturas e outras obras de arte ou imagens publicadas em sites ou na televisão, filmes ou outras mídias).
 5. O participante concorda com a possibilidade de ser contactado por email por alguns dos nossos parceiros tecnológicos após o evento. No entanto, caso o participante não concorde com este ponto, deverá avisar previamente a organização após o registo da equipa. Para isto, necessitará de enviar um email para n.inf@ae.fct.unl.pt explicitando que não pretende ser contactado pelos nossos parceiros.
 6. Os projetos a concurso não podem conter nomes, imagens, fotografias ou outros indícios de identificação de qualquer pessoa, viva ou morta, sem autorização explícita das mesmas ou dos seus representantes.
 7. Os projetos a concurso devem ser originais, não tendo sido anteriormente publicadas comercialmente ou licenciadas, ou premiadas em iniciativas de carácter semelhante ao Hackathon da FCT/UNL.
 8. Os participantes declaram e garantem ainda que a publicação da participação através de vários meios, incluindo a publicação na

Internet/online não infringe os direitos de terceiros.

9. Se a organização tiver motivos para suspeitar de conduta desleal, enganosa ou fraudulenta por parte de qualquer participante ou terceiros, seja de que natureza for, a organização reserva-se o direito de desqualificar quem considere, com carácter de razoabilidade, ser responsável por ou estar associado a esse comportamento inadequado.

3. A organização reserva-se o direito de alterar ou cancelar o evento a qualquer momento, mediante envio de notificação para os candidatos que já tenham se inscrito.

10. Propriedade das Ideias

Todos os projetos em competição, desenvolvidos e apresentadas no âmbito deste evento, são propriedade dos respetivos autores, no cumprimento do estabelecido legalmente relativamente a direitos de autor.

11. Prize Breaks

1. Qualquer *Prize Break* que envolva a realização de uma pergunta/charada, caso a resposta dada por um dos participantes não seja a mesma que a resposta definida pela organização, mas que também seja igualmente aceite, cabe aos membros da organização decidir se a aceitam ou se é necessário a troca da pergunta.
2. Cabe também à organização decidir como serão escolhidas as respostas corretas (quer seja pelo tempo em que foi submetido ou aleatoriamente).

12. Torneios durante o evento

1. Durante o evento, no dia 25 e 26 de Março, os membros nInf poderão organizar alguns torneios (de jogos de consola, etc.) como forma de dinamizar os participantes durante as 24h da maratona. Nestes torneios, os vencedores, mediante o aviso prévio, poderão ganhar prémios. Caso exista a suspeita de qualquer tipo de batota, o nInf reserva-se ao direito de atribuir o prémio a outro participante, por ordem decrescente de classificação.
2. Os jogos serão supervisionados por um membro oficial do nInf que terá o cuidado de organizar e estruturar o árvore do torneio.

13. Dúvidas ou sugestões

1. Para resposta a quaisquer questões ou para esclarecimento de dúvidas, os participantes deverão primeiramente consultar a informação disponível no site.
2. Para obter qualquer informação adicional ou apresentação de sugestões, entre em contacto através do e-mail n.inf@ae.fct.unl.pt com o assunto [Hackathon].

Em tudo omissis, a decisão cabe ao Júri, referido na Cláusula 6, do presente regulamento.