

# REGULAMENTO

HACKATHON  
BUGSBYTE

'24



ORGANIZADO POR



cesium

## Conteúdo

1. A Hackathon BugsByte .....	2
1.1. Introdução e Objetivos .....	2
1.2. Organização .....	2
1.3. A edição presente .....	2
2. Considerações gerais .....	3
2.1. Inscrições .....	3
2.2. Equipas .....	3
2.3. Espaço .....	3
2.4. Alimentação .....	4
3. Sobre o evento .....	5
3.1. Chegada e Cerimónia de Abertura .....	5
3.2. Competição .....	5
3.2.1. Restrições temáticas e tecnológicas .....	5
3.2.2. <i>Workshops</i> , desafios e outras atividades .....	5
3.2.3. Entrega do projeto .....	5
3.2.4. <i>Pitches</i> e Avaliação final .....	6
3.3. Cerimónia de Encerramento e Prémios .....	7
4. Termos de Responsabilidade .....	8
4.1. Responsabilidade .....	8
4.2. Direitos de autor .....	8
4.3. Direitos de imagem e proteção de dados pessoais .....	8
4.4. Segurança .....	8
4.5. Comportamento dos participantes .....	9
5. Soberania da Organização .....	10
6. Contactos .....	11

# 1. A Hackathon BugsByte

## 1.1. Introdução e Objetivos

Durante 48 horas, ao longo de 3 dias, os participantes irão trabalhar em equipa para desenvolver um projeto tecnológico sobre uma solução empreendedora e impactante.

A Hackathon BugsByte ambiciona tornar-se uma referência dos estudantes para a dinamização das suas ideias inovadoras e expansão dos seus horizontes tecnológicos.

Esta competição visa, não só potenciar as habilidades e competências técnicas dos seus participantes, como também, aprimorar uma diversidade de *soft skills* e outras competências fundamentais na concretização de um projeto bem sucedido - trabalho em equipa, comunicação, gestão de tempo, criatividade e pensamento crítico.

Será proporcionado um ambiente de aprendizagem ativa, mentoria e *networking*, com vista a promover experiências que se poderão revelar uma mais valia na carreira profissional e académica dos participantes.

## 1.2. Organização

O evento é dinamizado pelo CeSIUM, Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho, sendo a entidade responsável pela gestão e organização do evento, a Organização, composta por elementos a ele associados.

## 1.3. A edição presente

O presente Regulamento refere-se à 2ª Edição da Hackathon BugsByte, a realizar-se ao longo dos dias 5, 6 e 7 de abril de 2024, no Altice Forum Braga.

## 2. Considerações gerais

### 2.1. Inscrições

A inscrição não tem custos associados e pode ser feita na página do evento (<https://bugsbyte.org/register/>). Numa primeira fase, as inscrições devem ser feitas individualmente, sendo posteriormente inscritas as equipas.

Estão elegíveis para inscrição no evento aqueles que verificam todos os seguintes critérios:

- São estudantes universitários, ou seja, estão inscritos numa Instituição de Ensino Superior;
- Têm idade igual ou superior a 18 anos, à data de realização do evento;
- Não são dirigentes associativos do CeSIUM.

Aquando da inscrição, cada participante deverá fornecer o seu *Curriculum Vitae*. Estes serão fornecidos aos patrocinadores do evento, que os poderão guardar durante o tempo que desejarem.

Todos os interessados em participar no evento devem inscrever-se a partir de dia 8 de março, excetuando aqueles que se inscrevem em situação de inscrição antecipada.

Os participantes que terão acesso às inscrições antecipadas são aqueles que, através da sua presença no evento da Semana da Engenharia Informática '24, realizaram a sua inscrição numa lista de endereços de email específica para este propósito. O acesso a este prazo antecipado poderá ser partilhado pelos membros da lista de endereços com outros participantes que pretendam efetuar a sua inscrição. O período de inscrições antecipadas inicia a 1 de março de 2024.

As inscrições são encerradas no dia 3 de abril, ou quando for atingida a capacidade máxima de 120 participantes, o que acontecer primeiro.

### 2.2. Equipas

Após a inscrição individual, irá decorrer a fase de constituição de equipas, através do preenchimento de um formulário a disponibilizar aos participantes. Cada equipa deverá ter entre 2 a 5 elementos. Todos os elementos devem estar inscritos individualmente e satisfazer as condições de inscrição anteriormente referidas.

### 2.3. Espaço

O recinto principal do evento será o Altice Forum Braga, com entrada principal na Avenida Dr. Francisco Pires Gonçalves, e entrada poente na Rua Monsenhor Airosa, em Braga, Portugal.

Dentro do recinto, serão utilizados os seguintes espaços:

- A Sala de Congressos, onde se encontrarão mesas de trabalho para cada uma das equipas. Esta sala terá ainda um espaço Recreativo & Lounge, onde os participantes poderão

descansar e realizar atividades de lazer. Será ainda o espaço onde serão realizadas as refeições disponibilizadas pela Organização;

- A Sala de Reuniões, será o espaço onde os participantes poderão descansar a qualquer momento do evento. Para tal, os participantes devem trazer sacos de cama, colchões, almofadas, cobertores, ou outros itens que considerarem necessários;
- O Auditório Pequeno, onde decorrerão as Cerimónias de Abertura e de Encerramento, bem como os *workshops* e os *pitches*.

Para a sua higiene pessoal, bem-estar e saúde, os participantes deverão trazer os próprios bens (medicação, roupa apropriada para a época do ano, etc.).

Os participantes devem respeitar todas as normas de utilização e conduta dos espaços do evento. Qualquer transgressão destas normas poderá implicar a desqualificação da equipa. Qualquer dano causado é da responsabilidade dos transgressores.

## **2.4. Alimentação**

Todas as refeições durante o evento serão asseguradas pela Organização (jantar de sexta-feira; pequeno-almoço, almoço e jantar de sábado; pequeno-almoço e almoço de domingo; lanches durante as tardes de sábado e domingo).

Os participantes não poderão trazer comida para o interior do recinto do evento. Neste sentido, qualquer restrição alimentar deve ser comunicada à Organização aquando da sua inscrição individual, sob pena de não lhe ser fornecida a comida adequada às suas necessidades.

São expressamente proibidos o consumo e/ou a posse de bebidas alcoólicas nos espaços do evento. O incumprimento desta norma poderá conferir a desqualificação de toda a equipa da competição.

A Organização reserva o direito de limitar o consumo das bebidas energéticas fornecidas no evento, numa ótica de consumo responsável.

## **3. Sobre o evento**

### **3.1. Chegada e Cerimónia de Abertura**

Todos os participantes deverão realizar a Acreditação no espaço do evento entre as 16h00 e as 18h00 do dia 5 de abril.

De seguida, deverão estar presentes na Cerimónia de Abertura, onde serão divulgados os temas da competição, bem como algumas regras e especificações do evento.

### **3.2. Competição**

#### **3.2.1. Restrições temáticas e tecnológicas**

Os projetos não estão sujeitos a qualquer restrição temática e tecnológica, porém alguns dos patrocinadores do evento irão propor temas e/ou tecnologias para os projetos.

Caso uma equipa escolha basear o seu projeto num dos temas ou tecnologias propostas, candidata-se a ganhar um prémio extra. Este prémio será atribuído ao melhor projeto de cada tema pelo júri composto pelos representantes do patrocinador.

Cada projeto apenas pode concorrer ao prémio de um dos temas ou tecnologias propostas.

#### **3.2.2. Workshops, desafios e outras atividades**

Os participantes que desejem participar num dos *workshops* devem dirigir-se ao Auditório Pequeno à hora estabelecida. A participação nos *workshops* é facultativa.

Paralelamente à competição, decorrerão alguns desafios e mini-jogos que poderão atribuir pequenos prémios às equipas, ou aos participantes de forma individual. A participação nestas atividades também é facultativa.

#### **3.2.3. Entrega do projeto**

Cada equipa deverá submeter o seu projeto na plataforma do evento, num endereço a disponibilizar pela Organização. A submissão deverá incluir todo o código desenvolvido, bem como uma descrição da ideia concebida e do funcionamento do projeto.

A plataforma estará disponível para receber submissões entre as 08h00 e as 12h00 de domingo, dia 7 de abril.

Apenas um dos membros de cada equipa deverá efetuar a submissão. Para propósitos de avaliação, apenas será considerada a versão mais recente da submissão.

Um projeto será considerado elegível na competição apenas se:

- A totalidade do seu desenvolvimento aconteceu durante o evento, dentro dos limites de tempo estabelecidos;
- Os únicos seus autores foram os membros da equipa, devidamente inscritos na competição.

### 3.2.4. Pitches e Avaliação final

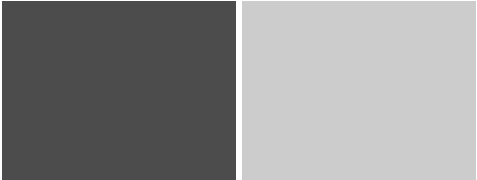
Durante a tarde de domingo, dia 7 de abril, cada equipa terá um horário definido para apresentar o seu projeto ao Júri.

As equipas que escolheram um tema proposto pelos patrocinadores para o seu projeto, deverão também apresentá-lo aos representantes do patrocinador presentes.

O Júri será composto por um painel de elementos com competências transversais na área da informática.

Os projetos serão avaliados pelo Júri tanto pela ideia concebida, como pela sua execução e produto tecnológico desenvolvido, de acordo com os seguintes critérios:

<b>Componente Técnica (50%)</b>	<b>Complexidade (25%)</b>	<p>Esta componente avalia a complexidade e sofisticação técnica do desafio desenvolvido.</p> <p>Websites com templates serão considerados menos complexos, enquanto projetos com hardware, algoritmos avançados ou sistemas distribuídos serão valorizados.</p>
	<b>Nível de Desenvolvimento (25%)</b>	<p>Este critério avalia o progresso e a implementação do produto em relação aos objetivos definidos.</p> <p>Será valorizada a implementação de funcionalidades completas e a integração das características que resolvam o problema proposto. Deverá ser realizada uma demonstração tangível do produto, com protótipos funcionais ou MVPs.</p>
<b>Ideia (40%)</b>	<b>Criatividade (20%)</b>	<p>Nesta componente será avaliado o nível de criatividade e a originalidade da ideia proposta.</p> <p>Os elementos avaliados incluem a singularidade e originalidade do produto apresentado, bem como a inovação na abordagem ao problema, relativamente às soluções convencionais existentes.</p>
	<b>Utilidade (20%)</b>	<p>Este critério avalia se o projeto atende a uma necessidade real e se oferece uma solução útil e prática.</p> <p>Será considerada a identificação do público-alvo, a demonstração de valor e benefício e o potencial impacto positivo para os seus utilizadores.</p>
<b>Apresentação (10%)</b>	<b>Qualidade da Apresentação (10%)</b>	<p>A avaliação do júri terá a duração de 10 minutos (7 minutos para a apresentação e demonstração do projeto, seguidos de 3 minutos para perguntas do júri). A avaliação da qualidade da apresentação terá</p>



em conta a capacidade de esclarecer de forma clara e eficaz a essência do projeto, a apresentação do produto de forma cativante e criativa e a habilidade de resposta apropriada às questões do júri.

Após esta avaliação, o Júri selecionará 8 equipas para apresentarem o seu projeto para o público presente no evento no *pitch* final.

### **3.3. Cerimónia de Encerramento e Prémios**

A Cerimónia de Encerramento iniciará após a conclusão dos *pitches*. Neste momento, serão anunciados os vencedores da competição.

Ao melhor projeto de cada tema, escolhido pelos representantes do patrocinador que propôs o tema, será atribuído um prémio no valor de 200€.

Todas as equipas em competição estão elegíveis para ganhar os prémios finais. Serão anunciados os três melhores projetos, escolhidos pelo Júri, aos quais serão atribuídos os seguintes prémios:

- 1º lugar: 800€
- 2º lugar: 600€
- 3º lugar: 400€



## **4. Termos de Responsabilidade**

### **4.1. Responsabilidade**

A Organização não será responsável por bens perdidos ou roubados. No entanto, estarão sempre presentes membros da Organização nos vários espaços do evento. Ainda assim, é desaconselhado que os participantes mantenham objetos valiosos longe da sua posse.

### **4.2. Direitos de autor**

Todos os projetos realizados pelas equipas participantes são de autoria exclusiva dos seus membros. Os projetos devem ser originais e respeitar todas as regras de autoria. Não serão aceites projetos em que sejam detetados elementos plagiados de outras equipas, ou de fontes externas.

O incumprimento desta norma confere a desqualificação de toda a equipa da competição.

Ao participar na competição, todos os participantes dão à Organização o consentimento da partilha dos projetos desenvolvidos na plataforma do evento, por tempo indeterminado. Todos os projetos terão associada a identificação dos seus autores.

### **4.3. Direitos de imagem e proteção de dados pessoais**

Com a sua participação no evento e presença no recinto, o participante consente irrevogavelmente, e a título gratuito, a:

- Captação da sua imagem e/ou voz em formato de imagem, vídeo, ou áudio;
- Utilização, por parte da Organização, das imagens, vídeos ou gravações de áudio como meio de publicitação do evento nas suas redes sociais e outros meios de divulgação;
- Utilização das imagens, vídeos ou gravações de áudio por parte dos parceiros do evento.

A Organização compromete-se ainda a fazer cumprir todas as especificidades previstas no Regulamento (UE) 2016/679 (RGPD), no que concerne ao processamento e tratamento dos dados pessoais dos participantes.

### **4.4. Segurança**

De forma a garantir o conforto e segurança de todos os presentes no evento, não são permitidos:

- Álcool, drogas ou quaisquer substâncias ilícitas;
- Equipamentos de amplificação sonora, apitos ou megafones;
- Qualquer objeto que possa ser usado como arma ou que ameace a segurança dos participantes;
- Qualquer objeto que possa ser usado para distrair, obstruir ou interferir com o usufruto do evento por parte de outro participante.

Qualquer ato, posse de objeto ou atitude por parte de um participante que coloque a segurança e o conforto dos restantes em risco deverá ser imediatamente reportada à Organização, que reserva o direito de desqualificação do participante e da equipa.

#### **4.5. Comportamento dos participantes**

Durante o evento, todos os participantes estão obrigados a abster-se de comportamentos como:

- Qualquer tipo de assédio aos presentes no evento;
- Utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta nas plataformas que servem de suporte ao evento, bem como em todas as suas atividades;
- Utilização indevida dos espaços do evento.

Esclarece-se ainda que:

- Entende-se como “assédio” comentários verbais ou escritos ofensivos relacionados com género, orientação sexual, deficiências, aparência física, raça e religião;
- Entende-se como “utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta” a divulgação de imagens sexuais em canais públicos, avanços sexuais não desejados, intimidação deliberada e perseguição.

A violação de qualquer regra geral ou atitude do participante que se mostre contra as regras de conduta básicas e boa fé, levará à expulsão do elemento, ou até mesmo da equipa. Um participante expulso perde o direito a qualquer prémio.

## **5. Soberania da Organização**

A Organização reserva o direito de modificar qualquer norma do presente Regulamento em qualquer momento que antecede o evento, bem como no seu decorrer. A declaração de alguma norma como nula, não afetará a validade das restantes normas do presente Regulamento.

Para situações não previstas no presente Regulamento, a deliberação de atuação está totalmente reservada à Organização.

O participante reconhece e concorda que a violação de qualquer norma especificada no presente Regulamento confere o direito da Organização recusar a entrada do participante no espaço do evento, bem como desqualificar a sua participação na competição. Em casos mais graves, poderá ser desqualificada toda equipa.

## 6. Contactos

Relativamente a qualquer dúvida ou esclarecimento acerca do presente Regulamento, ou para mais informações, o contacto deve ser efetuado por uma das seguintes vias:

- **Instagram** [@bugs.byte](#)
- **LinkedIn** [Hackathon BugsByte](#)
- **Website Oficial** <https://bugsbyte.org/>
- **Endereço Eletrónico:** [geral@bugsbyte.org](mailto:geral@bugsbyte.org)
- **Contacto Telefónico** 253 604 448

# REGULAMENTO

HACKATHON  
BUGSBYTE

'24



ORGANIZADO POR



cesium