



Regulamento Shift APPens 2023

Índice

1. Shift APPens	03
1.1 Introdução	03
1.2 Organização	03
1.3 Objetivo	03
1.4 Data e Local	03
2. Informações Gerais	03
2.1 Inscrições	03
2.2 Equipas	04
2.3 Alimentação	04
2.4 Instalações	04
3. Evento	05
3.1 Check-In	05
3.2 Cerimónia de Abertura	05
3.3 Plataformas	05
3.4 Hackathon	05
3.4.1 Tema	05
3.4.2 Entrega Intermédia	05
3.4.3 Entrega Final	06
3.4.4 Métricas de Avaliação	06
3.4.5 Avaliação e Pitch Final	07
3.5 Bancas de Parceiros	07
3.6 Desafios Personalizados	07
3.7 Talks e Workshops	07
3.8 Atividades Random	07
3.9 Cerimónia de Encerramento	07
4. Termos & Condições	08
5. Contactos	10

Shift APPens 2023

Regulamento

1. Shift APPens

1.1 Introdução

O Shift APPens é um evento que reúne entusiastas de todo o país num ambiente informal e descontraído e que testa as suas skills numa hackathon com uma duração de 48h. Em paralelo com a competição de programação, existem diversas atividades em que tudo pode acontecer, desde talks e demonstrações tecnológicas a desafios!

1.2 Organização

O Shift APPens é um evento organizado pelo Núcleo de Estudantes de Informática da Associação Académica de Coimbra NEI/AAC e pela jeKnowledge, Júnior Empresa da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.

A jeKnowledge é uma Júnior Empresa da FCTUC que foi fundada em 2008 com o objectivo de proporcionar aos estudantes a oportunidade de aplicar os seus conhecimentos académicos quer em projectos externos quer internos.

O Núcleo de Estudantes de Informática da Associação Académica de Coimbra é um grupo que visa representar os estudantes de modo a enriquecer e reforçar a sua experiência e percurso académico. Assim, os estudantes têm a capacidade de desenvolver os seus conhecimentos, a vários níveis, durante o seu curso na Universidade de Coimbra.

1.3 Objetivo

O objetivo do evento é promover o networking nacional entre estudantes, profissionais e empresas da área de desenvolvimento de software e hardware, proporcionando-lhes um ambiente único para testarem a sua criatividade e a sua mente inovadora, melhorando, assim, as suas competências.

1.4 Data e Local

A 9ª edição do hackathon irá decorrer ao longo dos dias 14, 15 e 16 de abril de 2023, no Pavilhão Engenheiro Jorge Anjinho.

2. Informações Gerais

2.1 Inscrições

O evento está aberto a todos os entusiastas do mundo da tecnologia e do design e tem um custo de 8€ e 15€ por elemento, estudante e não estudante, respectivamente. Menores de idade terão de preencher, para além de um formulário, uma autorização assinada pelos encarregados de educação, disponível em <https://linktr.ee/shiftappens>. A aquisição de um bilhete para o evento garante ao participante todos os benefícios oferecidos pela organização. Os Shifters podem garantir o seu lugar em <https://shiftappens.com/>, tendo em atenção que as vagas são limitadas.

2.2 Equipas

Apesar das inscrições serem individuais, é sugerido que todos os candidatos formem uma equipa antecipadamente. Apesar da sugestão, para que ninguém fique sozinho, haverá uma página dentro da plataforma onde membros inscritos poderão apontar os seus nomes em equipa ou a solo. As equipas têm de ser constituídas por 2 a 4 elementos. É ainda recomendável que os elementos possuam skills diversificadas, de modo a estarem aptos a responder a todos os desafios que irão encontrar no evento.

Cada participante só pode estar envolvido numa equipa e conseqüentemente nos projetos realizados pela mesma. Porém, todas as equipas terão a oportunidade de desenvolver mais do que um projeto, um na competição principal e os respectivos desafios personalizados.

2.3 Alimentação

A Organização assegura todas as refeições, desde o jantar de sexta-feira até ao almoço de Domingo (refeições incluem pequenos-almoços, almoços e jantares). Os participantes terão ainda direito a coffee-breaks regulares, inclusive durante a noite e também será permitido trazer mantimentos de fora, porém bebidas alcoólicas não serão permitidas. Caso tenhas alguma restrição alimentar, deves informar a organização durante o preenchimento do formulário de inscrições, para que a mesma possa procurar substitutos e assegurar as tuas necessidades.

2.4 Instalações

O Shift APPens'23 será realizado em Coimbra. O local estará organizado em diversos espaços fundamentais:

- 1) Zona de trabalho**, local em que os participantes se concentram e decorrem as talks dos parceiros;
- 2) Balneários**, nos quais todos os Participantes, Staff e membros das Empresas poderão usufruir inclusivamente para tomar duche e mudar de roupa;
- 3) Zona de Coffee-Breaks e Refeições;**
- 4) Zona Lounge**, que servirá para que todos possam descontraír, realizar algumas atividades extra ou até mesmo dormir caso desejem;
- 5) Palco Principal**, zona na qual vão decorrer Workshops e Palestras, apresentações do Pitch Final, entrega de prémios e anúncios importantes;
- 6) Zona de Helpdesk**, zona de concentração do Staff. Caso seja necessário mão de obra ou algum tipo de auxílio, é aqui que nos encontrarão.

A Organização aconselha que cada participante se faça acompanhar de um saco de cama, almofada e roupa confortável. Caso desejem trazer mais alguma coisa para se sentirem confortáveis durante a dormida, são livres para o fazer, desde que não quebrem nenhuma das regras (consultar Termos & Condições).

3. Evento

3.1 Check-In

O Shift APPens irá abrir as suas portas às 15h30. À entrada serás recebido@ pela nossa equipa de Staff e ser-te-á atribuída uma credencial com o teu nome e o respetivo kit de participante. É também neste momento que ficará definido os membros da tua equipa, bem como o seu nome. Não te esqueças de pensar num nome original! Por fim, serás acompanhado@ até à mesa da tua equipa.

3.2 Cerimónia de Abertura

A sessão de abertura dará início ao evento, às 16h30. Aqui serão apresentados os desafios dos parceiros. A participação das equipas nestes desafios personalizados é facultativa, no entanto quem optar por concorrer, estará habilitado a ganhar prémios extra. Após esta cerimónia, dar-se-á início ao hackathon e as equipas terão exatamente 48h para desenvolverem os seus projetos.

3.3 Plataformas

Discord (<https://discord.gg/HPmekPXjBA>)

Website oficial do Shift APPens (<https://shiftappens.com/>)

LayerX (<https://taikai.network/shift-appens/hackathons/shiftappens2023?token=F8RZIV08CCVT28AT>)

3.4 Hackathon

3.4.1 Tema

O Shift APPens não dita nenhum tema que os participantes devam seguir. Espera-se que as equipas desenvolvam integralmente um produto inovador no decorrer do evento (software ou hardware). Ideias, conceitos e a organização da equipa são parâmetros que podem ser definidos antes do evento mas o projeto em si deve ser desenvolvido nas 48 horas da competição. Equipas que não respeitem as regras estabelecidas serão punidas.

3.4.2 Entrega Intermédia

Esta submissão intermédia decorrerá no segundo dia, 24h após o início da Hackathon, e terá como objetivo fazer uma pré avaliação aos projetos que estão a ser desenvolvidos pelas equipas. As equipas que decidam concorrer, devem ter o seu projeto publicado na plataforma da LayerX, até à hora estipulada, com:

- Na secção "Descrição", uma identificação do problema ao qual o projeto pretende responder, e como o pretendem resolver. Deverão também partilhar um link que redirecione para uma plataforma que suporta o código realizado até ao momento.
- Caso desejem participar em algum dos desafios personalizados, devem selecionar o(s) mesmo(s) em "Categorias".

Quem não fizer esta primeira submissão não poderá participar em nenhum desafio.

Só são aceites projetos para os desafios personalizados que tiverem as tags para os mesmos.

3.4.3 Entrega Final

A participação na competição é facultativa e apenas equipas entre 2 a 4 pessoas são aceites. As equipas que decidam concorrer, devem ter o seu projeto publicado na plataforma da LayerX, até à hora estipulada com os seguintes requisitos:

- Todas as equipas terão de preparar um Pitch. Esta apresentação deverá ser feita de modo presencial ou em formato vídeo, e com uma duração máxima de 5 minutos. Caso optem por vídeo, este deve ser submetido em simultâneo com a versão final do projeto e num formato horizontal 16:9. Poderão também incluir uma demo no período dos 5 minutos, embora esta seja opcional;
- Uma descrição do projeto que contenha:
 - Identificação do problema ao qual o projeto pretende responder;
 - Como pretendem resolver o problema;
 - Tecnologias utilizadas;
 - Outros aspetos que considerem pertinentes.
- Outros ficheiros que considerem relevantes (na secção "Assets");

De seguida, os jurados terão oportunidade de fazer perguntas às equipas, de modo a reforçarem a sua avaliação. Por fim, se assim os membros concordarem, os seus pitches serão partilhados nas plataformas de comunicação social do Shift APPens.

Depois das apresentações, os participantes devem estar preparados para responder a qualquer pergunta relativa ao seu projeto, de modo a esclarecer possíveis dúvidas colocadas pelos jurados. Com este método pretende-se garantir uma avaliação justa, assegurando, deste modo, que cada equipa desenvolveu o projeto durante o decorrer do evento.

3.4.4 Métricas de Avaliação

Todos os projetos submetidos ao fim das 48h do Shift APPens serão avaliados com base nos seguintes parâmetros: Conceito, Técnica, Implementação e Pitch.

O critério de **conceito** pretende avaliar a solução pensada/desenvolvida de acordo com a inovação que esta apresenta em relação a soluções semelhantes ou à falta de soluções do mesmo tipo. Ideias que possam vir a ter um impacto positivo na sociedade e ajudar a mesma são outros pontos que se encaixam dentro deste critério.

Dentro deste critério **técnica**, será avaliado que tipo de ferramenta / tecnologia usada para desenvolver a solução apresentada. Neste critério questões de UI/UX serão também tomadas em conta quando efetuada uma avaliação.

O critério **implementação**, procura focar-se na percentagem de projeto desenvolvida no decorrer do evento, assim como o quão funcional se encontra o projeto. Não se pretende com isto avaliar apenas o código, mas sim também, o quanto foi feito durante as 48 horas.

3.4.5 Pitch Final e Avaliação

O pitch tomará lugar no final do hackathon. O seu objectivo é vender o produto e o trabalho desenvolvido durante as 48h. Cada equipa terá cerca de 5 minutos para apresentar o seu projeto e, ao fim desse tempo, a apresentação será interrompida. Este é o momento em que as capacidades de comunicação e argumentação de cada equipa serão avaliadas. Após o pitch, os jurados terão um momento para colocar questões e fornecer feedback.

3.5 Bancas de Parceiros

As principais empresas terão um espaço específico onde poderão dar a conhecer aos participantes os seus projetos, num ambiente criativo, inovador e informal. Os Shifters podem também pedir opinião e ajuda aos profissionais em relação aos projetos que estão a desenvolver para a competição e para os desafios.

3.6 Desafios Personalizados

Existirão outros desafios para além do hackathon. Estes podem ou não ser relativos ao mesmo projecto, individuais ou em equipa e serão apresentados no início do evento pelas respectivas empresas que os organizam. Todas as equipas têm liberdade para entrar ou não nestes desafios, estando habilitadas a vencer mais prémios caso sejam os respectivos vencedores dos desafios em que participem.

3.7 Talks e Workshops

Estas sessões irão decorrer no palco principal, de modo a promover a interação com os oradores. As talks e workshops são momentos formativos em que os parceiros do Shift APPens têm a oportunidade de divulgar os seus serviços e partilhar conhecimentos com os participantes.

- Os horários das mesmas serão divulgados previamente no website, no entanto será enviada uma mensagem para o canal geral do Discord sempre que uma sessão estiver para se iniciar;
- As sessões estarão distribuídas pelos três dias, sendo que os participantes serão livres de escolher em quais querem participar. Deste modo, poderão fazer pausas no desenvolvimento dos seus projetos e adquirir mais conhecimentos que possam ser úteis ao projeto a desenvolver.

3.8 Atividades Random

Durante certos períodos do evento, irão decorrer atividades que promovam a interação e o convívio entre os participantes, tais como: mini-jogos, quizzes, desafios, torneios de e-sports, entre outros.

3.9 Cerimónia de Encerramento

Após o período de reflexão por parte dos jurados, os vencedores serão anunciados na cerimónia de encerramento. As equipas premiadas subirão ao palco, para receberem os seus prémios e darem uma palavra, se assim o entenderem. É também neste momento que serão anunciados os vencedores dos desafios personalizados.

4. Termos & Condições

Segurança

O Evento pretende ser informal e familiar e espera-se que haja uma competição saudável.

A Organização não permitirá qualquer distúrbio, agressão ou ofensa entre quaisquer entidades durante o evento e reserva o direito a expulsar qualquer participante que tenha uma conduta inapropriada.

Para o conforto e segurança de todos, os seguintes itens não são permitidos no Shift APPens:

- álcool adquirido fora do Local;
- drogas ou substâncias ilícitas;
- animais (excepto animais de serviço: como cães-guia);
- armas de fogo e qualquer objecto que possa ser usado como arma;
- fogo de artifício;
- equipamento de amplificação sonora, apitos ou megafones;
- artigos promocionais, comerciais, políticos, religiosos ou ofensivos não autorizados de qualquer natureza, incluindo roupas, faixas, sinais, símbolos e folhetos ou panfletos;
- qualquer outro objecto que possa ser considerado perigoso e capaz de causar um incómodo público e/ou que possa ser usado para distrair, obstruir ou interferir com a fruição do evento por parte de outro participante.

Caso o participante possua um ou mais itens proibidos, a Organização detém o direito de expulsar imediatamente esse membro e, se necessário, denunciá-lo às autoridades competentes.

Cada participante será responsável por trazer os itens apropriados para a sua saúde, higiene pessoal e bem-estar. A Organização recomenda que cada um traga roupa confortável e apropriada para o mês de abril, a sua medicação e outros itens pessoais que considere pertinentes para uma estadia confortável.

A Organização não será responsável por fornecer aos participantes nenhum outro produto para além do que está descrito neste documento.

A Organização não será responsável por bens perdidos ou roubados. No entanto, o Staff estará presente nas várias divisões durante todo o evento e existirá também um local onde poderá ser guardado material embora seja aconselhado que nada valioso seja deixado ao alcance da vista.

Todos os projetos realizados pelas equipas participantes são de autoria exclusiva das equipas.

Todos os projetos realizados pelas equipas participantes devem ser inovadores e respeitar todas as regras de autoria. Não serão aceites projetos plagiados.

Direitos de Imagem

Ao entrar no evento e no local, o participante consente irrevogavelmente, a título gratuito, à:

- gravação da sua imagem e/ou voz por qualquer meio (incluindo mas não limitando gravações de áudio e gravações visuais feitas por câmeras de televisão e por fotógrafos);
- participação em emissões ao vivo e transmissões;
- a exploração comercial em todo o mundo das suas imagens, por qualquer meio, pela Organização ou pelos seus afiliados autorizados e Parceiros Comerciais.

No caso de menores que entrarem no evento e local, considera-se que o Encarregado de Educação ou o tutor legal expressamente autorizou o uso de imagens dos menores em conformidade com as alíneas anteriores. No ato da inscrição e aceitação destes Termos e Condições, o participante declara e garante ter obtido e possuído as autorizações necessárias por parte do seu encarregado de educação.

Soberania da Organização

A Organização terá o direito de modificar estes Termos e Condições a qualquer momento.

No caso em que uma cláusula dos presentes Termos e Condições seja declarada nula, essa circunstância não afetará a validade das restantes cláusulas dos presentes Termos e Condições.

O participante reconhece e concorda que, sem prejuízo de quaisquer outros direitos que a Organização possa ter, se o participante violar qualquer um destes Termos e Condições, pode:

- ser recusada a sua entrada no local;
- ser expulso do local;
- ver a sua inscrição no Shift APPens cancelada sem reembolso ou recompensa.

A presença dos participantes no evento corre por sua conta e risco. Na medida do permitido pela legislação aplicável, e sem prejuízo de situações em que nenhuma limitação é possível, a responsabilidade da Organização face a um participante será limitada e não pode exceder em qualquer circunstância o valor da inscrição paga pelo referido participante.

Para situações não previstas neste Contrato, os Termos e Condições não devem restringir os direitos da Organização ao abrigo da lei geral.

5. Contactos

Se tiver dúvidas acerca do presente Regulamento poderá contactar-nos através das nossas redes sociais ou do nosso email shiftappens@gmail.com.

Para mais informações consulte o nosso instagram em <https://www.instagram.com/shiftappens/> ou o nosso website <https://shiftappens.com/>.

Coordenação Geral:

Íris Pereira

irismargarida-6@hotmail.com

Francisca Laureano

franciscarlaureano@gmail.com

Coordenação Geral,



(Íris Pereira)



(Francisca Laureano)

